すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成12年7月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻 第2号 通巻第2号

eb! enterbrain

月刊アルカディア
7月号

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

ARCADIA



創刊記念第2弾！クイズとパズルでプレゼント!!

◎平成12年度アルカディア認定
街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

◎緊急特集！
金剛脱衣門SPECIAL

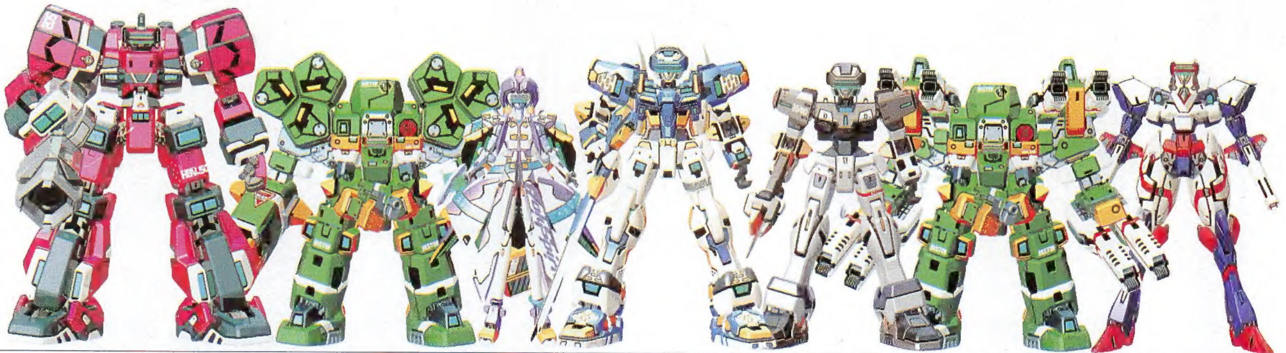
◎攻略特集！
MARVEL VS. CAPCOM 2

◎最新情報一挙公開！
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66
ギルティギアX

2000 7 JULY
No.002
580 yen


TAITO
2000年・夏、登場。
BATTLE GEAR 2


道をあけろ。
株式会社タイトー 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/



D.N.A. SIDE : HBV - 502 - H8 " RAIDEN ", SAV - 326 - D/9 " GRYS - VOK ", SGV - 417 - I " ANGELAN ", MBV -707 - G " TEMJIN ", MBV - 04 - 10/80sp " 10/80special ", SBV - 328 - B " STEIN - VOK ", XBV - 819 - tru " BAL - BADOS "



R.N.A. SIDE : RVR - 42 " CYPHER ", RVR - 39 " APHARMD B ", RVR - 12 " APHARMD C ", RVR - 33 " APHARMD S ", RVR - 14 " Fei - Yen Kn ", RVR - 68 " DORDRAY ", RVR - 87 " SPECINEFF "

- M.S.B.S.Ver.5.66 -

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM™

- 2000 EDITION -

世紀末戦闘機構[Millennium Finalizer]最終仕様
M.S.B.S.Ver.5.66、発動

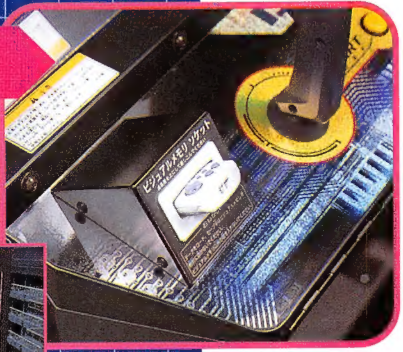
Character Design : HAJIME KATOKI Original 3D Modeling : YASUHIRO MORI, NOBUKAZU NARUKE, HIROSHI YOSHIDA, MICHINARI TERADA, TAKU[ROBO]SATO Graphics & Editorial Design : NOBUTAKA ARII

NAOMI™

君だけのバーチャロイドがアーケードで戦う！

ドリームキャストとの連携が、対戦をさらに熱くする!!

VM(ビジュアルメモリ)で繋がる！



「自分専用のバーチャロイド」で戦う！ウケ狙いもOK!?の「クイックメッセージ」

ドリームキャスト版で創った自分専用バーチャロイドとユニークなメッセージのデータをビジュアルメモリで持ち運んで、キャビネットの専用スロットに差し込みプレイできる！アーケードで君をアピールしよう！







機体カスタマイズデータ

ドリームキャスト版の「バーチャロイドカスタマエディタ」で作成した、オリジナルのカラーリングとエンブレムの「自分専用バーチャロイド」を使用できます。



VMデータ選択画面



カスタマイズバーチャロイド

クイックメッセージデータ

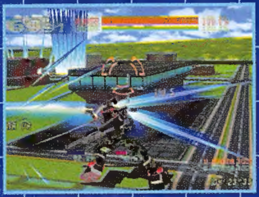
ドリームキャスト版で作成・登録した6種類のオリジナルのクイックメッセージをゲーム中に表示。
対戦相手への挨拶や挑発などのコミュニケーションが可能。



QMボタン+左レバーで操作











ドリームキャスト版の4ステージを追加！

3機種を追加！戦いに新たなパワーとプレイ意欲を提供！







ドリームキャスト版「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」絶賛発売中!!



SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

SCITRON DISCS CD INFORMATION

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社（http ://www.scitron.co.jp/label/）
販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

ゲームミュージック復刻始動！！

2000.6.21 ON SALE

ゲームミュージックシーンに色褪せることなく輝きつづける数々の名曲が、今ここに甦る…

ブックレットには、「アウトラン」「スペースハリアー」のコンポーザー"HIRO!"氏のスペシャルインタビューも新規収録（予定）!!





86年の名作ドライブゲーム「アウトラン」



85年の3Dシューティングゲーム「スペースハリアー」



86年の秀作アクションゲーム「アレックスキッド」

ゲームミュージックの復刻版"GAME SOUND LEGEND"シリーズが、いよいよスタート!! その記念すべき第一弾「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1」が登場!!

-GAME SOUND LEGEND SERIES-

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1

／セガ　SCDC-00024　¥2,100（税込）

〈収録曲〉
[OUT RUN] MAGICAL SOUND SHOWER／PASSING BREEZE／SPRASH WAVE／LAST WAVE
[SPACE HARRIER] 9曲 [ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD] 6曲／全19曲

© SEGA

サイトロンディスク初のアレンジ盤登場!!

SNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」が作り出した、1994年から1999年までの代表曲を、多ジャンルに渡り全曲フルアレンジにて新録音。さらに、ボーナストラックとして今年の夏に登場予定のシリーズ最新作「KOF 2000」よりタイトル曲&ボイスプロローグを1枚のアルバムに収めました。

2000.6.21 ON SALE

〈収録曲〉 KD−0079(K´'99)／Tears(草薙京'99)／Rhythmic Hallucination(オロチ（社）'98)／Still Green(矢吹真吾'97)／Cool JAM〜嵐のサキソフォン3(八神庵'97)／かみきり虫(龍虎チーム'96)／ボーナストラック・タイトル(KOF 2000)／ボイスプロローグ／他　全11曲

-ARCADE SERIES-

THE KING OF FIGHTERS best arrang collection〜since 94 to 00〜

／SNK 新世界楽曲雑技団　SCDC-00014　¥2,940（税込）



2000.6.21 ON SALE



悠久幻想曲3 Perpetual Blue
マキシシングルコレクションVol.3
ティセ・ディアレック
cv：麻績村まゆ子
SCDC-00022　¥1,890（税込）



悠久幻想曲3 Perpetual Blue
マキシシングルコレクションVol.4
ビセット・マーシュ
cv：矢島晶子
SCDC-00023　¥1,890（税込）



-GIRLS COLLECTION-
ハッピィサルベージ サウンドトラック
／メディアワークス
SCDC-00025　¥2,940（税込）

NOW PRINTING!

スペーストラベラーズ THE ANIMATION サウンドトラック
渡辺俊幸／東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団
SCDC-00026　¥2,940（税込）

Next Comming Soon!!（7月19日発売予定）

悠久幻想曲3 Perpetual Blue　マキシシングルコレクションVol.5
フローネ・トリーティア
cv：堀江由衣　SCDC-未定　¥1,890（税込）

悠久幻想曲3 Perpetual Blue　マキシシングルコレクションVol.6
ルーティ・ワイエス
cv：増田ゆき　SCDC-未定　¥1,890（税込）

-DRAMA SERIES-
NEO・GEO DJ Station in ゲムドラナイト
／SNK　SCDC-00029　¥2,940（税込）

-VOICE ACT SERIES-
あなたに♡とどけ! in 夏
／麻績村まゆ子　SCDC-未定　¥2,100（税込）

Pia♡キャロットへようこそ!! 2 DX ヒロインコレクション 3 日野森美奈
／日野森美奈　SCDC-未定　¥1,890（税込）

-DRAMA SERIES-
リトルプリンセス マール王国人形姫2
／日本一ソフトウェア　SCDC-未定　¥2,940（税込）

アルカディア

ARCADIA

COIN OP`ED VIDEOGAME MAGAZINE

No.2

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

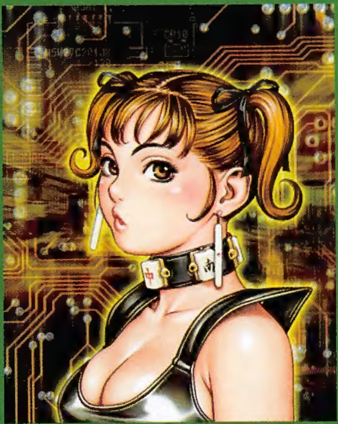
CONTENTS

巻頭特集&プレゼント!!

企画読み物

徹底攻略

serialization



タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)
Illustration by 司淳

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業局)
☎03-5433-7156(編集部)

GAME LIST

AD LIST



創刊記念第二弾!!

クイズとパズルでプレゼント!!

鬱蒼とした梅雨にへこんでいるヒマは無いぞ！
キミのアーケーダーレベルも測定できる、アルカディアからの挑戦状だ。
今まで過ごしてきたゲームライフの知識を総動員して挑んでほしい！
見事答えられた人には、プレゼントが当たるチャンスもある！
キミは豪華賞品を手にすることができるかな？

亜留香 profile

職業：街電エキスパート試験インストラクター
年齢：19歳（16進）
3サイズ：86（10進）:54（12進）:88（10進）
好きなもの：ガチンコ／目押し／中パン
嫌いなもの：接待プレイ／残像キャンセル／投げスカ
あらすじ：

無類の格ゲー好きである亜留香。

短大卒業後事務職に就くが、上司の目を盗んでのゲーセン通いがチクられて自主退職に追い込まれる。

「捨てゲーしたって感じカ・ナ☆」

そんな亜留香の人生を変えたのは、とあるゲームセンターでのケンカ沙汰だった。

ある日、いつものようにストⅢで対戦をしていた亜留香の頬を灰皿がかすめた。亜留香の横の対戦台でケンカが始まったのだ～（中略）～連中を追い払ったお礼にと、街電エキスパート事務局員である小林に誘われて事務局に招待され、事務局長に紹介された。

事務局長は亜留香の正義感とアーケードゲームにかける情熱を高く評価し、街電エキスパート試験インストラクター研修を受けるよう亜留香を説得した。

「やっぱゲーセン超～重・要☆」

亜留香はアーケードゲーム界を良くするために人生を賭けることを決意し、研修を受け、インストラクターになることを承諾した。

亜留香は3年の歳月をかけ256の地獄の試練をこなし、最強の街電エキスパート試験インストラクターとなった！

モデル：重松麻希子　撮影：小林　伸　ヘア&メイク：桑野雅史　プロデュース：小島　創

平成12年度アルカディア認定

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

総計323名に当たる!!

各レベルごとに設定された、規定のプレゼント問題を解き、プレゼント応募用ハガキ（P.186-187の間にあります）に答えを記入して、投函してください。

ここでひとつ注意してほしいのは、問題のレベルが上がっていくと、プレゼントの数は減るけど高額商品になっており、当選確率は低くなる。その逆で、レベルが低いとプレゼントは当たりやすくなるってこと。

当然のことだが、答えが一問でも間違っていると、その時点で落選となってしまう。無理せず自分が欲しいと思うプレゼントのあるレベルまでしか答えない、というのもひとつの手だ。

詳しい募集要項などはP.20～21に書いてあるので、そちらを参照してほしい。



平成12年度
アルカディア認定

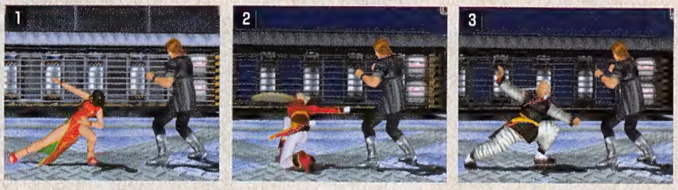
街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

第一種

問題4 1点 業界

記念すべきアルカディア第一号（'99 12/8発売）の表紙を飾ったゲームは何？ ゲームタイトルを答えよ

問題1 3点 対戦



上の写真は、『デッドオアアライブ2ミレニアム／テクモ』の打撃技。いずれも下段攻撃に見えるものばかりだが、実はこの中にひとつだけ中段攻撃が含まれている。それはどれ？
①レイファン 七寸靠　②エレナ 連環歩挑拳　③ゲン・フー 白蛇翻捶

問題5 2点 対戦

『マーヴルvs.カプコン2』のストライダー飛竜の連続技のうち、実際にはつながらないのはどれ？

①しゃがみ弱K→しゃがみ強P→スーパージャンプ→弱P→中P→⇩⇦⇨弱P
②しゃがみ弱K→しゃがみ中P→⇨⇩⇦弱P＋強P
③立ち弱P→立ち弱K→立ち中P→立ち中K→立ち強P

問題3 3点 銃撃



これは『ゴルゴ13／ナムコ』の画面である。このデジタルコミックはどのステージか答えよ。

問題2 3点 射撃

『グレート魔法大作戦／ライジング／エイティング／カプコン』の隠しキャラのひとりに『バトライダー／ライジング／エイティング』のゴールデンがいる。では、彼の乗る機体の名前はズバリ何という？



問題6 3点 パズル

コンシューマへの移植も決まってますます快調の『Mr.ドリラー／ナムコ』。主人公のススム君は地底から湧いてきたブロックをドリルで掘っていくが、このブロックの正体はいったい何？

問題7 2点 その他

突然ですが……、ホモのホモによるホモのためのオカマクイズ「おれがカマーだ!!」さあ、以下のカマっぽいキャラ群から女の子を選ぼう！


①カイン『ホットギミックシリーズ／彩京』


②リオ『サンバdeアミーゴ／セガ』


③プリティ『クライムファイターズ／コナミ』


④飛燕『ストライダー飛竜2／カプコン』


⑤キング『龍虎の拳／SNK』

問題8 2点 業界

ゲーメストにも連載されていたアリカの広告漫画『そんなんＡＲＩＫＡ』。現在、第4部がスタートしているが毎回副題がついている。さて、第3部の副題は何だった？





まだまだ序の口溝口誠！こんなンでヘコたれてたらダ～メ☆

アルカディア本誌を見ればわかる問題ばかりね～。わからなかったらアルカディアのバックナンバーを調べてミ・テ・ネ☆

試験上の注意

☆資料類の持ち込み可
☆連射装置の使用可
☆トイレなどの退席は、係員へ申し出のうえ行なってください。

1点問題	1問
2点問題	6問
3点問題	11問
4点問題	1問
	計50点

受験番号

名前

点

問題10 3点 対戦

「ヴァンパイア／カプコン」はチェーンコンボ、「ストリートファイター」／カプコン」はターゲットコンボ。では『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズは？

問題9 3点

前号で発表された『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム Ver.5.66』の新VR（バーチャロイド）、その機体名称とキャッチコピーを結べ。（1つ正解でも1点）

MBV-04-10/80sp　テン・エイティスペシャル・　　・超指導力強化型機体
RVR-12　アファームド・ザ・コマンダー　・　　・経済性重視型光学兵器装備機体
SBU 328 B　シュタインボック　・　　・旧式改良強化型要努力機体

問題15 3点

特殊な操作方法を持つ「アウトトリガー/セガ」。ボール状の入力装置が使われているが、アウトトリガーでのこの装置の正式名称を答えよ。

問題16 3点 射撃

「グレート魔法大作戦／ライジング／エイティング／カプコン」には108ものアイテムが登場する。では、LV6のアーマーの名称は何？

問題17 3点

「あんたもドリる？」といえば『ミスタードリラー／ナムコ』。では、「闇を彩る光の斬線」というキャッチコピーのゲームは何？

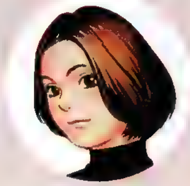
問題18 3点

「パンチマニア北斗の拳／コナミ」には5つのコースがある。最も難しい上級編では5人の敵と戦うが、4人目に戦うのは誰？

問題19 3点 対戦

『アウトトリガー／セガ』で、トップのプレイヤーを倒したときに出現する金色のコインを回収すると何ポイント加算される？

問題13 2点 業界



『対戦ホットギミック フォーエバー/彩京』に登場している彩京の名物広報娘と言えば、次のうちの誰？

①サカモト
②ヤマダ
③Fちゃん

問題11 2点 運動

絶賛稼働中の野球ゲーム『スーパーワールドスタジアム2000/ナムコ』。人気キャラクターを集めたナムコスターズには鉄拳のキャラクター・ポールが在籍している。

さて、彼のユニホームに書かれている背番号は？



問題14 2点

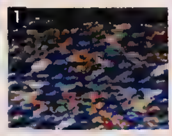


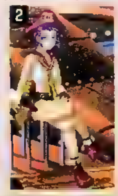
『アイドル雀士スーチーパイ』/ジャレコ」のキャラクターデザインを手掛けたのは次のうちの誰？

①寺田克也
②園田健一
③結城信輝

問題12 4点

以下の写真は、ゲーム画面を飾る背景キャラクターたち。それぞれの登場ゲームタイトルを答えよ。（1問正解で1点）

1


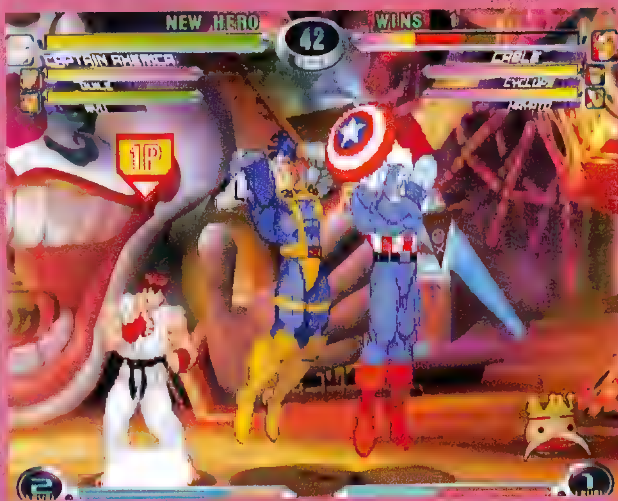
2


3

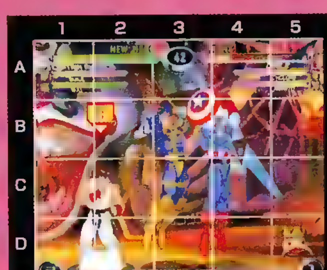

4


課題 間違い探し／賞品:「どこでもいっしょ」キーホルダー他 賞品一覧はP20参照（計199名）

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験 第一種 懸賞対応問題



左の画面写真は『MARVEL VS. CAPCOM2』……のはずだが、全部で6ヶ所の間違いが存在している。間違いがある場所を1-A、2-Bというように座標で表記せよ。



ヒント 正しい写真は、「アルカディア6月号」に掲載されているかも？

平成12年度
アルカディア認定

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

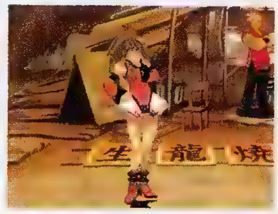
第二種

問題 21 2点 射撃



『ストライカーズ1999／彩京』の最終ボス1次形態の攻撃には、そこにいるだけで攻撃を受けない安全地帯（略して「安地」）が存在する。上の写真1～3で、自機が安地に入っているのはどれか答えよ。

問題 20 1点 対戦



8択問題。写真のキャラの正式名称を選択肢の中から選びなさい。

1.鞍土緑沙夢　2.蔵土緑沙夢
3.蔵土録沙夢　4.臓土緑沙夢
5.ガンロック　6.蔵丑緑沙夢
7.蔵土緑沙沙　8.蔵土緑紗夢

問題 25 2点 活動



冒険アクション『パワーストーン2/カプコン』のウリの筆頭は4人同時プレイとパワーストーンによる変身。では上の写真を見て、変身しているキャラの名前と、そのキャラが繰り出している技のコマンドを答えなさい。

問題 22 4点 射撃

下の写真は、ボム（またはボンバーなど、それに類する攻撃）の残り発数を示すシンボルマークである。それぞれのゲームタイトルを述べよ。



問題 24 2点 対戦

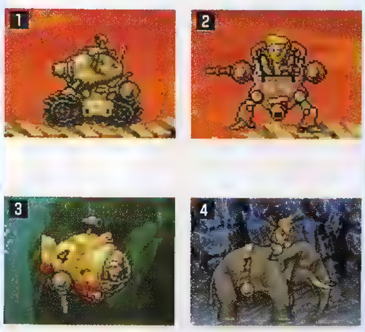
ポリゴンロボット格闘ゲーム『超鋼戦記キカイオー/カプコン』に登場する女性型格闘ロボット、ディアナ17。このロボットを操っているパイロットの名前を答えなさい。

問題 23 3点 音ゲー

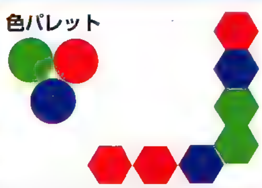
『ポップンステージEX/コナミ』の収録曲「魔法の扉スペース　マコのテーマ」の歌詞中で「魔法」という言葉の使用回数を答えよ。歌を絶唱し、スペースマコの気持ちで考えること。

問題 28 4点 活動

緻密なグラフィックと完成度の高いゲーム性でファンも多い『メタルスラッグ3/SNK』。この作品には様々な乗り物が登場し、ゲームを盛り上げてくれる。下に並べた乗り物の名称を答えよ。



問題 26 5点



疑似『タッチ・デ・ウノー2（セガ）』問題。次の疑似ろっかくペイント(見本品)は右上をスタートとして1方向にしか進めません。色パレットから指に色をつける(1手)、見本品をタッチして色を塗る(1手、隣が同色で連続して塗る場合も1手とみなす)、色パレットで色をつけ変える(1手)とする場合、見本品の完成までに何手かかったかを数えなさい。

問題 27 1点 対戦

『サイキックフォース2012』は、内部のカレンダーに従って時限の隠しキャラが出現するようになっていました。出現する隠しキャラのフルネームと、出現する順番を答えなさい。

問題 29 5点

右にある7タイトルに登場する、プレイヤーキャラの合計人数を求めよ。なお、プレイヤーが操作可能ならば、マーヴル2のDCキャラや隠しキャラなどもすべて含むものとする。

『餓狼 MARK OF WOLVES／SNK』『デッドオアアライブ2／テクモ』『アウトトリガー／セガ』『グレート魔法大作戦／ライジング／エイティング／カプコン』『マーヴルVSカプコン2／カプコン』『メタルスラッグ3／SNK』『大魔界村』



試験上の注意

☆資料類の持ち込み可
☆連射装置の使用可
☆トイレなどの退席は、係員へ申し出のうえ行なってください。

1点問題	5問
2点問題	6問
3点問題	2問
4点問題	3問
5点問題	3問
	計50点

受験番号

名前

点

問題 30　2点　射撃

『マーズマトリックス／タクミ／カプコン』の電源投入時のランキング画面で1位のスコアは99999990、EXPは99999となっている。では6位のスコアとEXPはそれぞれいくつか？

問題 31　1点　対戦

『ヴァンパイアセイバー/カプコン』に登場するレイレイの暗器砲。当たると気絶する武器は？

1・豪鬼人形
2・春麗の腕輪
3・タル

問題 32　1点　パズル

根強い人気を誇る名作落ちものパズル、『テトリス／セガ』の画面には猿が登場し、いろいろな動きを見せてくれる。さて、ゲーム中に出てくるブロックは全部で何種類？

問題 33　3点　射撃

『サイヴァリア／サクセス／タイトー』ではレバーを上下か左右に振るとローリング状態になる。ローリング中の自機は通常時と比べてどんな特徴があるか？　2つ述べよ。



問題 35　4点　体感

上記の写真は『セガマリンフィッシング／セガ』のあるステージで使用可能なルアーを3つピックアップしたものだ。この中で底を狙うのに適したルアーの名前とステージ名を答えよ。

問題 34　1点　音ゲー

セッションプレイが可能なコナミの音ゲー『ギターフリークス3rdMIX』と『ドラムマニア2ndMIX』。では、次に挙げた曲名のなかで、セッション対応曲はどれだ？

1・SMOKE ON THE WATER
2・GET IT ON
3・COSMIC COWGIRL
4・POWER DUNKER 2000X
5・ERASER ENGINE

問題 36　2点　活動

「放逸」などの名台詞が日本語に訳されてしまったのが残念な『三国戦紀風雲再起/（IGS/アルタ）』。次の武将の中でプレイヤーが使えないのは誰だ？

1.張遼 2.孔明 3.徐晃 4.貂蝉

問題 38　5点　対戦



人気格闘ゲーム『ザ・キングオブファイターズ/SNK』シリーズ。このゲームは登場シーンに様々な工夫がされており、各キャラクターごとに楽しませてくれる演出が入る。

そんな中でもとくに登場演出に凝っているのが、麻宮アテナだ。毎回、違った衣装から戦闘服へ変身してくれる。そんな彼女の変身前のコスチュームを、上に並べてみた。それでは、写真左上のアルファベットをコスチュームの古い順に並べよ。

問題 37　2点　活動

『メタルスラッグ3/SNK』は制限時間としてタイムカウントが設定されている。そこで問題、ゲームスタート時におけるタイムカウントのカウンターは、いくつか答えよ。

課題 スケルトン／ 賞品：リッジ4Tシャツ 他 賞品一覧はP21参照 （計101名）

左の空欄を次にあげたキャラクター名で埋めていこう。キャラクター名は原則的に左から右、上から下に埋めていく。また、字数も合わせなければならない。すべて埋めて、番号のついた文字を並べるとある言葉が浮かぶぞ。それがこの問題の答えだ。

ストリートファイターⅢ3rd
アレックス
チュンリー

デッドオアアライブ2
カスミ
ゲンフー

マーヴルVSカプコン2
リュウ
パレッタ
モリガン

餓狼MW
テリー
ドンファン

アウトトリガー
アランシエル

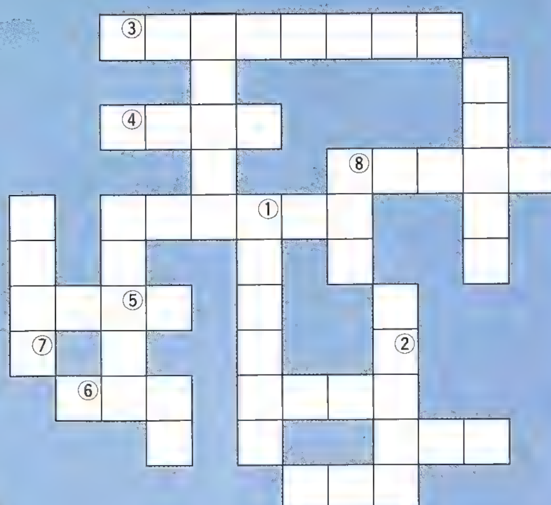
ギルティギアX
クラドベリジャム
カイキスク

グレート魔法大作戦
ソロバン
カルテ

Mr.ドリラー
ホリススム

ポップンミュージック4
ミミ

ホットギミックフォーエバー
シミズトモコ



街頭電脳遊戯エキスパート検定試験 第二種 懸賞対応問題

平成12年度
アルカディア認定

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

第二種

問題 40 4点 SHT

シューティングゲーム『スペースボンバー/彩京』の雑誌広告で、漫画を描いたのは誰でしょう。

1・中平正彦
2・小林真文
3・小林源文

問題 39 1点 VS



①　②　③

『ソウルキャリバー／ナムコ』に登場するナイトメアは、上の写真のように3種類の「構え」を持っている。それぞれの「構え」の正式名称を答えよ。

問題 41 4点 SHT

下表にあるさかなへんの漢字群の中から、『ダライアス／タイトー』シリーズ（初代、Ⅱ、外伝、Gダラ）に登場するボスのモチーフになっているものをピックアップせよ。

鮗	鰡	鱸	鯑	鰈	魟
鮊	鰚	鮓	鯰	鱪	鯨
魭	鯏	鰒	鰺	鯲	鯱
鱚	鮹	鰆	鰴	鱜	鱶

問題 42 2点 VS

『鉄拳タッグトーナメント／ナムコ』で、ロウが寸勁からチェンジを行なった。パートナーの行動として正しいのは解答①、②のどちら？



問題 45 2点 SHT

『ぐわんげ／アトラス／ケイブ』には3人のキャラが登場するが、つい最近カウンターストップが達成され、ハイスコア集計が終了したキャラは？

問題 44 3点 業界

現在、大手アーケードゲームメーカーのほとんどは、直営のロケーションを展開している。下に挙げたロケーション名と、運営しているメーカー名を線で結べ。

ナムコ・	・ギーゴ
コナミ・	・ネオジオワールド
セガ・	・ギャレッソ
カプコン・	・プラサ○○（メーカー名）
SNK・	・キャロット
ジャレコ・	・チルコポルト

問題 43 2点 業界

アーケード業界で最も大きな催しといえば、例年2月ごろと9月ごろに開催されているアミューズメントショー。それぞれのショーの名称とその主催団体を述べよ。

問題 46 3点 業界

ナムコ本社の受付を勤めるロボ受付小町嬢。彼女のバストは85より上か下か。



問題 48 3点 特殊

以下に列挙するアーケードゲームメーカーを資本金が多い順に並べかえよ。

タイトー　エーディーケイ　彩京
コナミ　カプコン

問題 47 2点 VS

一大旋風を起こした人気対戦格闘『真侍スピリッツ/SNK』。このゲームでチャムチャムを使い、以下のコマンドを入力するとどうなるのか答えなさい。

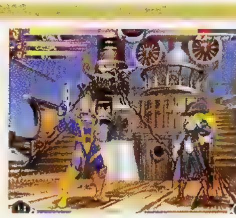
↘↓↙←↓↙＋C

問題 50 2点 VS

『龍虎の拳外伝/SNK』の機能「バースデー・パワーアップ機能」が起動する日はどれか？

①店主の誕生日　②キャラ声優の誕生日　③キャラクターの誕生日　④不破刃の誕生日のみ

問題 49 2点 VS

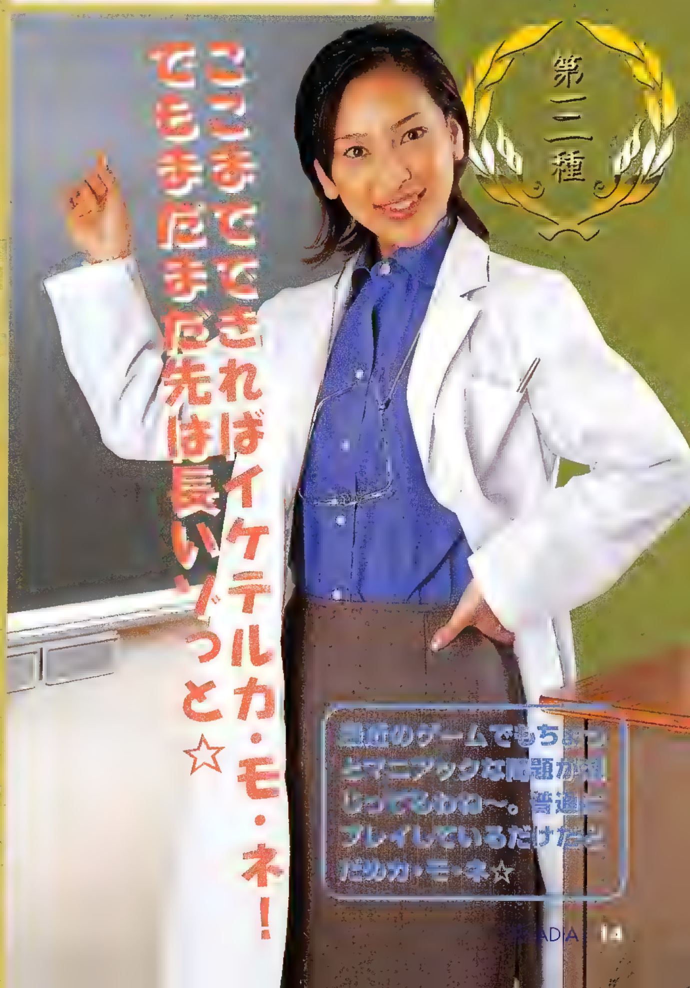


『マーヴルVS.カプコン2／カプコン』で写真のチームをプレイしている。この状況からケーブル→リュウ→サイクロップスの順にディレイドハイパーコンボを使いたい場合、最低何回ヴァリアブルアタックで交代の必要があるだろうか？

問題 51 3点 特殊

以下にあげるCDライナーノートの一文から、ゲーム名とそのVGMを制作したサウンドチームの名称を推察し答えよ。

『グレート・マザーは生の神と死神の二面性を持っているのである』



最近のゲームでもちょっとマニアックな問題が混じってるわね〜。普通にプレイしているだけだとだめカ・モ・ネ☆

試験上の注意

☆資料類の持ち込み可
☆連射装置の使用可
☆トイレなどの退席は、係員へ申し出のうえ行なってください。

1点問題……1問
2点問題……6問
3点問題……11問
4点問題……1問
計50点

受験番号
名前

点

問題 54 3点 特殊

女性の象徴ともいえる、豊満な胸。ゲームに登場する女性キャラクターたちの胸も、これでもかと言わんばかりに強調されている。それでは、以下に挙げた女性キャラクターを、バストサイズの大きい順に並べよ（見た目ではなく、キャラクター設定に準ずる）。

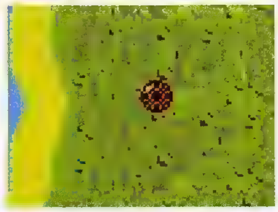


問題 52 2点 ACT

『スパイクアウトファイナルエディション／セガ』のステージ3、シップヤードとアストロモールの両方に行く方法は？

問題 53 2点 SHT

『ゼビウス／ナムコ』の問題。ザカートは1発、ブラグザカートは5発の弾を発射する。では最大発数をほこるガルザカートは何発の弾を発射してくるでしょう？



問題 57 1点 ACT

次の空欄に単語を当てはめ、ゲームタイトルを完成させよ。なお、二つとも同じ単語が入る。

○○○ブラスター
忍者くん○○○ノ章

問題 58 3点 SHT

『バース／カプコン』には隠れキャラとしてリュウがいるが、出現時にある技を出す。それは何か？
①波動拳　②昇竜拳　③竜巻旋風脚　④大足払い

問題 56 2点 特殊

以下の武器と使用キャラを正しく結びつけよ。

キャラクター名	武器名
平景清・	・鞭
アファームド・	・草薙剣
ガンテツ・	・扇子
不知火舞・	・ライフル
ヴォルド・	・カタール
教授・	・八十二乙式白兵戦斧
ウイグル獄長・	・トンファー

問題 55 2点 VS

下表は『K.O.F.～／SNK』シリーズで'94～'99までフルに出場しているキャラクターを集めたものだが、足りないキャラクターが2人いる。それは誰と誰か？フルネームで答えよ。

テリー、紅丸、チョイ、キング、アテナ、ラルフ、ジョー、ロバート、キム、クラーク、ケンスウ、アンディ、舞、京、チャン、リョウ

課題 クロスワード／賞品:ドリームキャスト本体他 賞品一覧はP20参照（計31名）

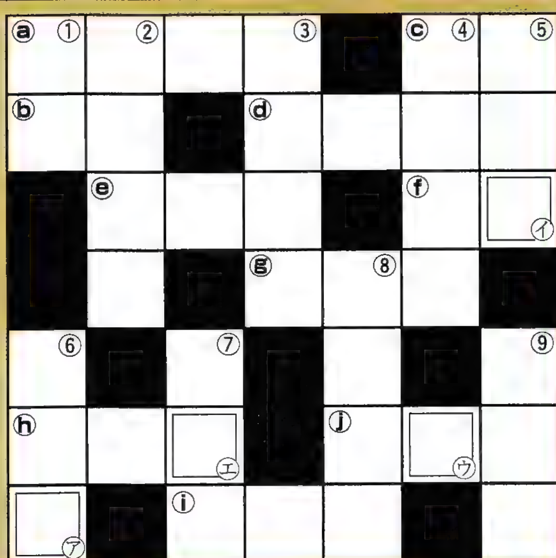
クイズ・パズルゲームを題材にした（例外あり）クロスワードパズルです。タテ・ヨコのカギをヒントにキーワードを埋めると出現するア～エの4文字を組み合わせてできるゲーム名が正解だ！

▼ヨコのカギ

a.操作はレバー1本のゲーム名。主役はシューティングの自機にもなった猫。
b.『クイズ&バラエティすくすく犬福/ビデオシステム』のゲーセン面背景にあった格闘ゲームは○○体道。
c.「パズルボブル4」のタムタムはトー○○ポールの形をした神様。
d.『アドベンチャークイズ2 ハテナ？　の大冒険』で新しく加わったのは○○○○カード。
e.「同じ麻雀牌で挟んで取る」簡単ルールのパズルゲーム。
f.犬福が嬉しそうに食べるエサは食○○。
g.『銀河任侠伝/ジャレコ』でドリンク剤を飲んだときのボイスは「ヤッちゃん○○○」
h.『タッチ・デ・ウノ～2』の右脳占い。呪文は「イブラ・イブリ・○○○・イブレ……」
i.ビスコの近未来を舞台にしたクイズゲームは「○○○&ルーシー」
j.「クイズ地球防衛軍/タイトー」は何星人と戦う？

▼タテのカギ

1.『きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪/タイトー』は○○のイントロを聞いて解答する。
2.「開運クイズ幸福の旅人」に声出演されている、初代ラジアメのパーソナリティーといえば○○○○照子さんです。
3.サクラ大戦版もあるセガの名作パズル。
4.東亜プランの洗脳パズルゲームといえば？
5.『マジカルドロップ3/データイースト』のキャラで三日月に乗っているキャラは誰？
6.元祖はルーカスフィルムが制作した配管パズルゲームといえば○○○ドリーム。
7.『QUIZ七色DREAMS　虹色町の奇跡/カプコン』でプレイヤーの移動手段は？
8.第3回読者が選ぶゲーメスト大賞を獲得したゲーム。
9.中国龍シリーズを輸入販売するディストリビューター。



街頭電脳遊戯エキスパート検定試験 第二種 懸賞対応問題

平成12年度
アルカディア認定

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

第四種

問題65 1点 業界

の～みそこねこねコンパイルといえば饅頭、では遊びを科学するジャレコといえば？

問題66 1点 音楽

DC版が出た『サンバDEアミーゴ／セガ』。アーケード版にしかない曲を2つ挙げよ。

問題68 4点 業界

左の事柄と関係の深いと思われる本誌ライターとを線で結んで関係づけよ。

①制服萌え～♡	A.善之字元帥
②あかりの足萌え～♡	B.ちゃっきー
③ブロンド美青年萌え～♡	C.CHU
④投げハメ萌え～♡	D.珈琲ふり～く
⑤ジジイ萌え～♡	E.RED

問題64 3点 対戦



『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／SNK』で写真のような攻撃を当て、レバーを下に入れておくとキャラクターが特殊な状態になる。その状態とは？

問題62 3点 活動

『リブルラブル／ナムコ』でフィールドをバシシすることによって出現する宝箱には、特殊な効果を持ったアイテムが入っていることがある。そのアイテムが入った宝箱が出現する法則とは？

問題63 1点 銃撃

『タイムクライシス／ナムコ』はライフ回復アイテムが出現しないガンシューティングゲームだが、そのかわりある条件を達成することでライフを回復することができる。その条件とは一体何？

問題67 4点 肉

右に8枚の肉の写真がある。これらはそれぞれ何のゲームの肉か？ それぞれゲームタイトルを答えよ。



問題70 2点 射撃

下の写真は『グラディウスII／コナミ』のボスラッシュステージに登場するボス。登場順に並べかえよ。

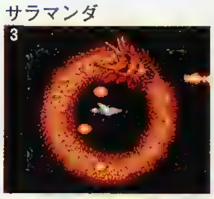
ガウ



ゴーレム



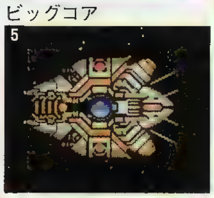
サラマンダ



テトラン



ビッグコア



問題69 1点

全身タイツ漢が対戦格闘さながらの必殺技を繰り出す麻雀ゲーム『対戦ホットギミック快楽天/彩京』。あまりの過激さにボツになったジャンジャパンのホールド技は？



問題72 2点 射撃

『レイクライシス／タイトー』は3種類の中から機体を選択することができるが、ある理由でいきなり数千万のスコアが出てしまった機体がある。それはどの機体だったか答えよ。

問題71 1点 銃撃

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2／セガ』のボスには、すべてタロットカードの名前がついている。存在しないのは次のうちどれ？

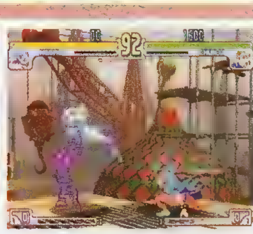
①エンペラー ②ハイエロファント ③ストレングス ④ムーン ⑤タワー

問題74 5点 その他

次の台詞が登場するゲーム名は？

A.「なんとひきょうきわまりない！」
B.「勇気をひとつさずけます」
C.「もう君にはたのまん！」
D.「俺のロケットは最高だぜベイベー！」
E.「誰もが一度、この世界に『サヨナラ』を言わなきゃならない」
F.「死ぬのは怖くないか？」
G.「心配ごむよう　みねうちでござる」
H.「つぎこそかいしんしようとおもったのに……」
I.「おいかけてきちゃったヨ」

問題73 1点 対戦



『ストリートファイターIII 3rdストライク／カプコン』は、豊富なアニメーションが魅力だが、中には意外なポーズのアニメーションパターンも存在する。上の写真でネクロと春麗は、それぞれ何の技を出しているのか回答せよ（例：⬇＋中Ⓚ）。

[illegible]チ・ヨ・ッ・チ厳しいレゲー[illegible]問題が増えているわね～。事[illegible]からの挑戦状ね☆

試験上の注意

☆資料類の持ち込み可。
☆連射装置の使用可。
☆トイレなどの退席は、係員へ申し出のうえ行なってください。

1点問題……8問
2点問題……5問
3点問題……3問
4点問題……3問
5点問題……1問
計50点

受験番号

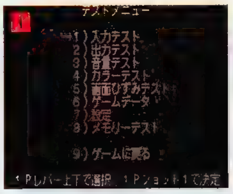
名前

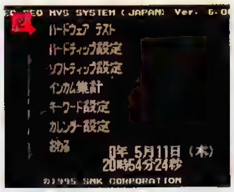
点

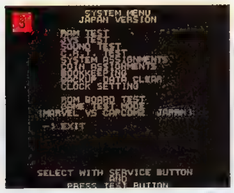
街頭電脳遊戯エキスパート検定試験 第四種 懸賞対応問題

問題 76 2点

ほとんどのアーケードゲーム基板には、メンテナンス(画面の色味やボタンチェックなど)用にテストモードが搭載されている。写真はいずれも、ある有名なシステム基板のテストモード。それぞれどのシステム基板のものか回答せよ。







問題 75 3点 活動

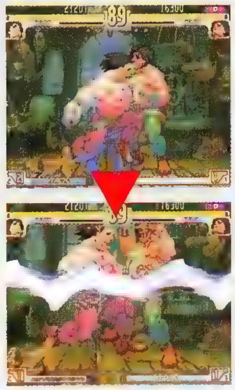


上の写真はあるゲームのプレイ画面を拡大したものである。そのゲームタイトルと、メーカーを答えよ。

問題 80 2点 射撃

アーケードゲームの火付け役となった『スペースインベーダー／タイトー』。1つの面にエイリアンは何体いるか答えよ。

問題 79 2点 対戦



SA同時発動！この後、どの技が勝つ？

問題 77 3点 活動

『バブルボブル／タイトー』は全100面をクリアしても、条件を満たしていなければ真のエンディングを見ることはできない。さて真のエンディングの条件とは？

問題 81 4点 射撃

以下のゲームの海外版（英語版）は国内版とタイトルが異なる。それぞれの海外名を答えよ。

A.スクランブルフォーメーション
B.達人
C.グラディウスⅡ

問題 78 3点

8作ものシリーズがリリースされている麻雀ゲーム、リアル麻雀シリーズ。その中の『スーパーリアル麻雀ＰＶ/セタ』のキャラクター、みずき・晶・綾が通う学校の名前は？

問題 83 1点 業界

「風営法」の正式名称を次から選べ。

①風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律
②風俗営業店舗の営業形態等に関する法律
③青少年の健全育成等に関する法律

問題 82 1点 金物

一世を風靡した背景やスプライト（キャラ）の「拡大・縮小・回転」機能。右のゲームタイトルのうち、この機能を搭載した基板（一部でも搭載していれば可）で作成されたものをすべて挙げよ。

①『A−JAX／コナミ』
②『SDI／セガ』
③『グラディウスⅡ／コナミ』
④『キャメルトライ／タイトー』
⑤『シルクワーム／テクモ』
⑥『大魔界村／カプコン』
⑦『メタルホーク／ナムコ』
⑧『ドラゴンスピリット／ナムコ』
⑨『スーパーフォーミュラ／ビデオシステム』
⑩『フリッキー／セガ』
⑪『ロボコップ／データイースト』

課題 ロジック／ 賞品：PlayStation2 他 賞品一覧はP21参照 （計11名）

このロジックを解くとゲームに関係のある絵が現れる。そのゲームのタイトル名を答えよ。

（列のヒント・上から下）

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
				3			3	2	2								2	2																
			3	1			1	2	3			1					3	3	3													2		
			1	1	4	4	1	1	1	2	1	3			1	2	1	1	4	4	5			4								2		
			1	2	1	3	2	2	1	3	3	1	1	1	2	3	1	2	1	4	3	6	2	4	2	1					2	1	3	
	9	4	2	1	3	3	2	2	1	1	3	3	3	3	2	2	1	2	2	4	2	3	1	2	4	6				3	4	1	1	
10	3	5	3	3	3	2	2	1	1	2	1	1	5	5	1	2	1	1	1	2	1	2	2	3	5	3	12	1	10	2	1	1	2	10
6	5	4	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	4	5	13	1	3	4	1	3	1

（行のヒント・左から右）

1	23 9
2	11 7 1 1 6
3	8 3 4 2 1 2 2
4	3 2 9 3 2 1 1 2 1
5	2 1 13 2 1 1 1 4
6	2 1 1 4 5 1 2 1 1 1
7	2 1 1 4 5 1 2 1
8	2 1 3 3 8 2
9	2 3 2 1 2 11
10	1 2 2 2 2 1 1 6 1
11	2 2 1 5 1 1 1 3 2
12	3 1 1 3 1 1 1 2 2 2 1
13	2 1 1 1 3 1 2 3 1 2 1
14	3 1 1 1 3 1 3 1 2 1 4
15	1 4 2 1 3 1 3 3 1
16	2 4 4 4 4 2
17	3 4 5 5 3
18	4 4 5 4
19	7 8
20	6 3 4 8 1

解説 表の上と左に書かれた数字は、表中にある空白の個数を示している。例えば「10 1」となっていれば、その列には10個続きの空白と、1つの空白が存在することを意味する。その空白がどこにあるかを探し出し、塗りつぶしていくのだ。この問題の場合、空白が多い最上段から攻略していくと楽だぞ。

平成12年度
アルカディア認定

街頭電脳遊戯 エキスパート検定試験

第五種

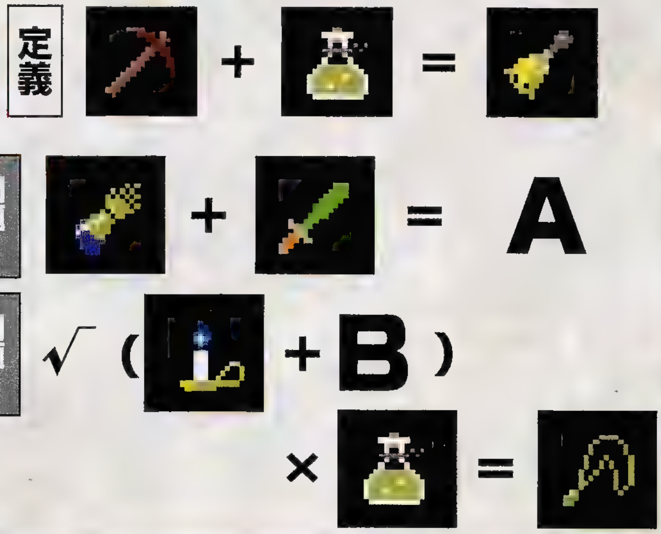
問題82 5点 対戦

コナミの3D格闘ゲーム第2弾(第1弾は『ファイティング武術』)『バトルトライスト』には、キャラごとに違うラスボスが用意されている。下記の4キャラが遭遇するラストボスを答えよ。また、時限キャラ「パステル」が全国的に出現した日付を正確に答えよ。

- ■キカ・グリフォン
- ■ナジード・シー
- ■ツァイツァイ
- ■ヤマト・タケル

問題81 2点 活動

『ドルアーガの塔／ナムコ』からの出題。出現するアイテムで以下の方程式を定義すると、AとBにはそれぞれどんなアイテムが該当するか？



問題85 1点 対戦

『私立ジャスティス学園／カプコン』のジャスティス学園、水曜日の給食は？

問題86 2点 ???

根本珍太。何というゲームに登場するキャラ？

問題87 2点 ???

自キャラを一定時間動かさなければ19900点ゲット！　さて、何のゲーム？

問題88 1点 射撃

『ファンタジーゾーン／セガ』で、ロケットエンジンの値段は？

問題89 1点 活動

『Mr.Do！／ユニバーサル』で取ると1クレジット増えるアイテムは？

問題84 5点 ???

ウソスコアはどれ？
(理由も)

パロディウスだ!	2周目4面	RED	"1,257,300" ノーマル設定
トライゴン	1,468,940	SHO	2-7 ノーマル設定
コラムス	29,788,008	ぷち	LEVEL295 ノーマル設定 ジュエル9999+α
ナイトストライカー	95,582,850	石川名人	R-ゾーン P・B×6ALL ノーマル設定
戦場の狼Ⅱ	999,990	タキヨ	ALL ノーマル設定

問題83 1点

以下に挙げる装置のうちJAMMA規格のハーネスに含まれるものはどれ？

①サービスボタン
②MVS(ネオジオ)のDボタン
③カプコンのキックボタン

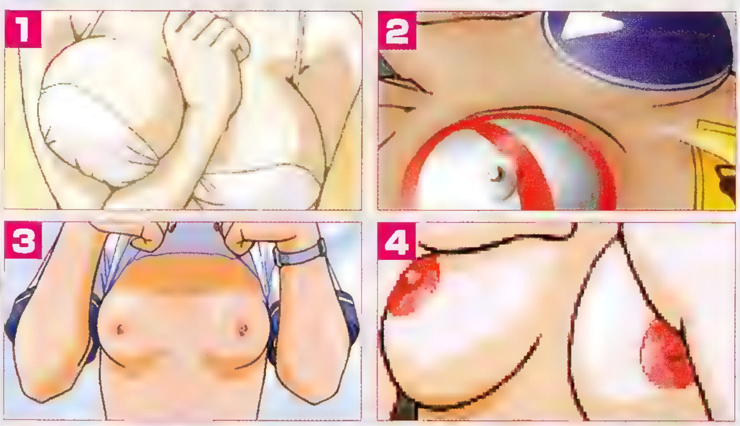


オヤジゲーマーが[illegible]だから
かなりヤ・バ・メね[illegible]
～？　付け焼き刃では[illegible]ネ☆

問題90 5点 その他

漢たちの欲望のため、次々と創り出される脱衣ゲーム。長い歴史をもつ脱衣ゲームのなかで、数多くの女の子たちが脱がされてきた。古今東西脱衣ゲームを集めると、もの凄い人数になるだろう。

それではここで、脱衣ゲームに関する知識と記憶力の限界に挑んでもらおう。下に脱衣ゲームに登場した女の子たちの拡大写真を並べてみた。①～④の女の子の名前と、その登場ゲームを述べよ。すべて答えて正解とする。



試験上の注意

☆資料類の持ち込み可
☆連射装置の使用可
☆トイレなどの退席は、係員へ申し出のうえ行なってください。

1点問題……7
2点問題……9
3点問題……2
4点問題……1
5点問題……3
計50点

受験番号

名前

点

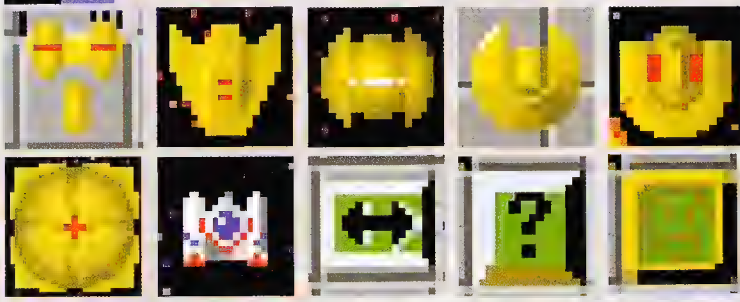
街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

第五種

懸賞対応問題

問題93 3点 射撃

『スターフォース／テーカン(テクモ)』からの問題。下の写真のキャラの正式名称を答えよ。



問題91 2点 射撃

『魔法大作戦／エイティング／ライジング』で、コンティニュー時に出現し、アイテムを大量にばらまいてくれる「女神」。女神の出すアイテムをコンティニューせずに回収する裏技とは？

問題92 2点 射撃

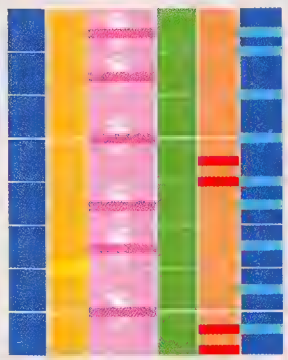
『弾銃フィーバロン／ケイブ／日本システム』の敵キャラ「グラッチェ提督」の好きなお茶菓子は芋ようかん。では彼の愛する妻「アイリーン」が好きなお茶菓子は何？

問題98 1点 射撃

『スターフォース／テーカン(テクモ)』で、絶対に死ななくなるバグ技のやり方は？

問題96 3点 音楽

次の譜面の曲名を答えよ。



問題94 2点 [illegible]

80〜85年に多くの作品が発売されたデータイーストのシステム基板のソフトには、今から考えると驚くべき記憶媒体が使用されていた。その記憶媒体とは？

問題99 1点 ???

100メガショックネオ・ジオのゲームでもっとも容量が少ないゲームはなぁに？

問題100 2点 [illegible]

「SSS」と言えば、何のゲームのどんなシステム？正式名称も答えなさい。

問題95 1点 その他

『ドルアーガの塔／ナムコ』はウィルオーウィスプ、『ドラゴンバスター／ナムコ』はケイブシャーク。では『妖怪道中記／ナムコ』では？

問題101 2点 射撃

インストにあるボム補給アイテムがゲーム中1回も出ないゲームといえば？

問題97 2点 ???

右の怪文章はある ゲーム中に現れる隠しメッセージです。この隠しメッセージが出るゲーム名を答えよ。

「やまのおもいで　せつないくちづけ
はるになるとおもいだす　かわいいアゴと
ながいカミ
アサヒのなかでたべた　タマゴかけゴハン
ああ、クミコ！　トワにキミをあいす　ボク　タカハシ」

問題102 4点 銃撃

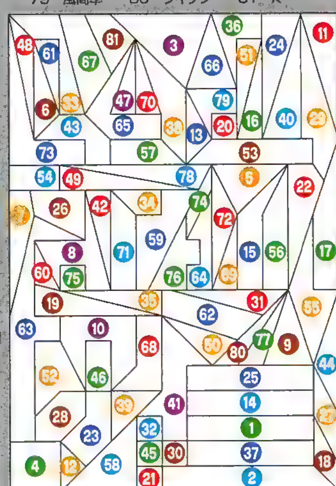
『レールチェイス／セガ』がいまだ1コインクリアされていない理由を説明せよ。

課題 3択クイズ

賞品：ARCADIAオリジナル仕様ボードマスター 他 (計4名)
賞品一覧はP21参照

下の3択クイズの正解に対応するピースを塗りつぶし、現れる図形から連想される言葉を答えよ。

■『スペースインベーダー／タイトー』のテクニックは?　1　名古屋撃ち　2　炎のコマ　3　電子ライター
■『平安京エイリアン／電気音響』を作ったのは?
4　浪人生　5　東大生　6　京大生
■任天堂の作品はどれ?
7　ガイコツ999　8　レーダースコープ　9　アメラグ
■『マリンデート／タイトー』の自キャラは?
10　イルカ　11　人魚　12　タコ
■『ワイルドウエスタン／タイトー』の操作系は?
13　チャンネルスイッチ　14　ツインレバー
15　パドル
■『ノバ○○○○／UPL』○に入るのは?
16　2001　17　2000　18　駅前留学
■『ギャプラス／ナムコ』変身後の自機は
19　3連射　20　4連射　21　5連射
■『ASO／SNK』に登場するボスは?
22　イマブク　23　メカブク　24　イマカツ
■NMKの名作。正しいゲーム名は?
25　バルトリック　26　バトルトリック
27　バトルリック
■仲間はずれは?
28　プランプポップ　29　フリーキック
30　スーパービエロ
■『シルクワーム／テクモ』の自機でないのは?
31　ジープ　32　ジェット戦闘機
33　ヘリコプター
■『X－マルチプライ／アイレム』の舞台は?
34　敵の惑星　35　人間の体内　36　敵の体内
■カプコンの「19シリーズ」で1990年に発売されたのは?
37　1942　38　1943改　39　1941
■『アクロバットミッション／UPL』のラスボスは？
40　ワープしまくる　41　画面中はねまわる
42　激しく回転
■『F/A／ナムコ』に登場するF－117ステルスは?
43　爆弾が強い　44　ショット幅が広い
45　スピードが速い
■『アースジョーカー／ビスコ』といえば?
46　トランプ　47　チェス　48　バックギャモン
■『サイバーコマンド／ナムコ』のストーリーは?
49　原子炉暴走　50　植民地で暴動
51　コロニーが落ちそう
■『○○○○のクイズでヒューヒュー／タイトー』○に入るのは?
52　ゆうゆ　53　森口博子　54　井森美幸
■『ゼビウス3D/G／ナムコ』の隠し自機でないのは?
55　ボール　56　ニーナ　57　平八
■『エアガイツ／スクウェア／ナムコ』のディンゴは？
58　ジャンプできない　59　投げられない
60　ガードできない
■『ソウルキャリバー／ナムコ』タキの流派は?
61　夢想抜刀流　62　夢幻抜刀流　62夢魔抜刀流
■『バトルバクレイド／エイティング』の8号機の名前は?
64　BLADE　OWL　65　BUSTER　LIZARD
66　SOLID　RAY
■『餓狼－MARK　OF　THE　WOLVES／SNK』でJディフェンス時のガード硬直軽減は何フレーム?
67　4フレーム　68　3フレーム　69　2フレーム
■『アウトトリガー／セガ』次のうち一番ダメージが高いのは?
70　タロンのレールガン直撃
71　ジェイのロケラン直撃　72　リナの手榴弾直撃
■『DEAD　OR　ALIVE2／テクモ』のゲン・フーの上中段ホールドで、パンチを取った場合の技名は?
73　ろう手　74　採手　75　掛手
■光ったのを見てから跳べないのは?
76　ハイパーボム　77　ギガスブリーカー
78　スラムダンス
■ゲーメスト最後の表紙は?
79　風間準　80　ウイップ　81　K'



総額100万円!!

懸賞対応問題に答えてプレゼントをゲットしよう!!

平成12年度
アルカディア認定

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

第一種～第五種 懸賞問題対応プレゼント!!

応募方法

このページにあるプレゼントは、各クイズのレベルに対応して、第一種～第五種までの、5段階のグレードに分かれています。

応募するには、まずP.10～P.19までの『懸賞対応問題』に答えていただかなければいけません。解答をP.186-187の間に付いているハガキに記入し、希望するプレゼントの番号を書いてお送りください。

◆ルールと注意点

高いレベルのプレゼントを希望する場合、『そのレベルまでの懸賞対応問題に、すべて正解していなければならない』という点にご注意ください。

例：第四種のプレゼントが欲しい場合は、第四種の懸賞問題にだけチャレンジして、それにだけ正解すればいい、というのではなく、第一種から第四種までの問題すべてに正解していなければなりません。どこかで間違いがあった場合、たとえ第四種の懸賞問題に正解していたとしても、プレゼントはもらえなくなってしまいます。

全問正解を信じて、より高いレベルのプレゼントを狙うか、途中、自信のない問題があるなら、その一歩手前までのプレゼントを狙うか……アルカディアのクイズ特集最後にして最大の問題は、じつはここだったりして?

第一種 懸賞問題対応プレゼント



No.1 120名様 「どこでもいっしょ」トロぬいぐるみキーホルダー



No.2 10名様 「どこでもいっしょ」携帯ストラップA&B



No.3 5名様 「天からトルテ」下敷きセット（5種類1セット）



No.4 5名様 「天からトルテ」ポストカードセット



No.5 5名様 「パワーストーン」キーホルダーセット（10種類1セット）



No.6 5名様 「ジバクくん」マグカップ



No.7 10名様 「パックマン」キーホルダー



No.8 10名様 「シェンムー」デスクペン



No.9 10名様 「テイルズ オブ ファンタジア」ステーショナリーグッズ入りバッグ

No.10 6名様 「テイルズ オブ ファンタジア」ピクニックシート



No.11 2名様 「パラッパラッパー」&「ウンジャマラミー」ぬいぐるみセット（6種類1セット）



No.12 3名様 「FFⅧ」海にもってけサボテンダー（浮き輪）



No.13 3名様 「ガンダム」フィギュア3体セット（2種類1セット）

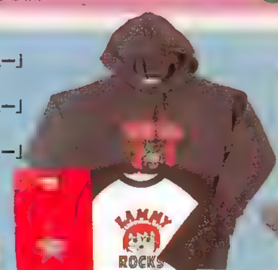


No.14 5名様 「北へ。」オルゴール

第二種 懸賞問題対応プレゼント



No.15 3名様 「スペースインベーダー」ジッポー



No.16 3名様 「ウンジャマラミー」長袖Tシャツ

No.17 3名様 「ウンジャマラミー」長袖トレーナー

No.18 3名様 「ウンジャマラミー」長袖パーカー



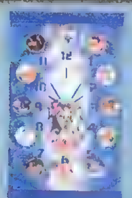
No.19 5名様 「天からトルテ」クリアファイルセット



No.20 3名様 「ヴァルキリープロファイル」テレカ&ピンズ



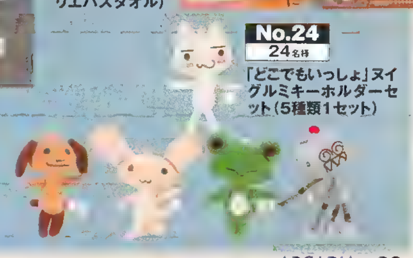
No.21 5名様 「サムライスピリッツ」花札 さむらい 花あわせ



No.22 5名様 「ジバクくん」缶バッチセット



No.23 5名様 「マリー&エリーのアトリエ」いろいろセット（マリーのいろいろセット＋エリーのいろいろセット＋エリーのアトリエバスタオル）



No.24 24名様 「どこでもいっしょ」ヌイグルミキーホルダーセット（5種類1セット）



No.25 各3名様 「リッジ4」Tシャツ（全7種類）×各3名様

- A HELTER SKELTER（写真左端・黒オレンジ）
- B ASSOLUTO（赤）
- C SHOOTING HOOPS（オレンジ）
- D TERRAZI（青）
- E Lizard（黒）
- F Age solo（グレー）
- G RIDGE RACER TYPE 4（中央・黒）



No.26 5名様 「バーチャファイター3tb」ウィンドブレーカー



No.27 2名様 クリスマスバージョントンベリ・サボテンダーぬいぐるみ（袋入り）



No.28 5名様 「FFⅧ」バッグ



No.29 4名様 FFシリーズクロームフィギュア（2種類1セット）

第三種 懸賞問題対応プレゼント



No.34 3名様
「天からトルテ」テレカ&ピンズセット（5種類1セット）

No.35 2名様
「FFⅧ」フィギュアセット（サイファーとガーディアン全種類、セルフィとガーディアン全種類で、それぞれ1セット）



No.37 1名様 「メタルブラック」（中古基板）
No.38 1名様 「バトルガレッガ」（中古基板）
No.39 1名様 「達人王」（中古基板）
No.40 1名様 「ASO+中間ハーネス」（中古基板）
No.41 1名様 「イメージファイト」（中古基板）
No.42 1名様 「フロントライン+トライ特製特殊中間ハーネス」（中古基板）
No.43 1名様 「ファイティングファンタジー」（中古基板）
No.44 1名様 「対戦ホットギミック」（中古基板）
No.45 1名様 「忍者くん 阿修羅の章」（中古基板）
No.46 1名様 「ハチャメチャファイター」（中古基板）
No.47 1名様 「がんばれギンくん」（中古基板）
No.48 1名様 「ブレイゾン」（中古基板）



No.32 5名様
「リッジレーサーV」発売記念レースクィーンテレカセット 3枚組



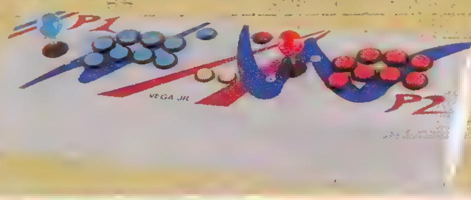
No.30 2名様
「ドリームキャスト」本体



No.33 3名様
「FINAL FANTASY ART MUSEUM」ボックス（3ボックス1セット）



No.31 3名様
「ソウルキャリバー」テレカセット（12種類1セット）



No.36 1名様
「ベガJr+JAMMA」（コンパネ）

第四種 懸賞問題対応プレゼント

No.52 1名様 「エイリアンvsプレデター」+CP2マザー（中古基板）
No.53 1名様 「ぐわんげ」（中古基板）
No.54 1名様 「サイオニクス オスカー」（中古基板）
No.55 1名様 「グラディウス2」（中古基板）
No.56 1名様 「ファンタジーゾーン+中間ハーネス」
No.57 1名様 「ラビオレプス」（中古基板）



No.51 1名様
「パナツイン+JAMMA+麻雀ハーネス」（コンパネ）



No.50 2名様
「R4」ALBA A.K.A（腕時計）



No.49 2名様
「PlayStation2」本体

第五種 懸賞問題対応プレゼント



世界標準モバイル
No.60 1名様
「パームVxハンドヘルド」

ナムコ伝説のロボットアクション
No.61 1名様
「ファイネストアワー」（中古基板）



カラーTFTスクリーンの最新端末
No.59 1名様
「パームⅢcハンドヘルド」

世界に一台！ 編集部特製!!

No.58 1名様
C型パネル付き・ARCADIAオリジナル仕様ボードマスター（コンパネ）



実際の商品とは、一部仕様かことなる場合かあります。あらかじめご了承くださいますよう、お願いいたします。

締め切りは……6月29日消印有効です
奮ってご応募下さい。

懸賞問題対応プレゼントに応募する際のルールは、ちゃんと理解できたかな？
グレードの高いプレゼントが欲しい場合は、そこまでの道のりをすべて乗り越えていかなければならないというリスクがあり、たとえ希望するプレゼントの対応問題に自信があって「よっしゃ！」とか思っていても、もっと下のレベルの問題に不正解しているようじゃもらえないという、より上を目指すか、低いところで安定しておくか……テレビのクイズ番組などでもあったような……もとい、じつにゲームらしいナイスシステムだ。アルカディアはこんなところにまでこだわってるんだぜ！ 額に汗を浮かべて、じっくり考えてくれ！！

来たる日に向けて……本命死角なし!!

プロジェクト着々進行中

NAOMI/Dreamcast
稼働日/発売日 2000年予定

Text: ちゃっきー

CAPCOM® VS. SNK®
MILLENNIUM FIGHT 2000

夢の共演が実現する超話題作、「CAPCOM VS. SNK」。ここにきて、その全貌が徐々に見え始めたぞ。今までは見られなかった新グラフィックやSNKキャラの技、そして新ステージも追加され、いよいよ開発もラストスパートに突入、といった感じ。その最新バージョンは、5月にロサンジェルスで行なわれるゲームショー、「E3」にプレイアブルで初出展された。

気になるシステム面では、「CAPCOM GROOVE」「SNK GROOVE」というふたつの格闘スタイルが存在することが発覚。ということは、カプコンキャラに「SNK GROOVE」、SNKキャラに「CAPCOM GROOVE」ってことも可能なのかな!?



挑発対決だ！「SNK ……」には挑発で……



こんな対戦やってみたいような、……しいから……たいような……

正式タイトル決定!! 「SNK VS. CAPCOM（仮）」から……今回は、その最新画面とともに、開発の進行度を見ていこう。

京vs.リュウ

主人公対決

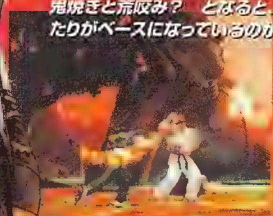






KYO VS. RYU

両主人公の威信をかけた熱き闘いが、今始まる！ 今回の写真で登場している京の必殺技は、鬼焼きと荒咬み？ となると、「K.O.F.'98」あたりがベースになっているのかな？





新画面に見るグラフィックの進化!!

今回公開されたグラフィックの見所は、なんといってもそのキャラクターグラフィックにあるといっていいだろう。特筆すべきは、リュウ、ケンのグラフィックの刷新され具合。ストZEROシリーズベースの昨今のグラフィックとは一線を画し、本作オリジナルのものに描き変えられている。昨年9月頃に公開された画面写真と比較してみよう。



リュウ

旧　わりと見慣れた感じ。

新　精悍な感じに進化！

ケン

こちらも見慣れたアレ。

Ⅱ＋Ⅲという味わいが。

春麗vs.不知火 舞

ヒロイン対決







一方では、華麗な闘いも繰り広げられている。春麗VS不知火舞。CAPCOM、SNK双方の「顔」となるふたりが、プライドと人気をかけて激突！ キミはどっち派かな？

CHUN-LI VS. MAI



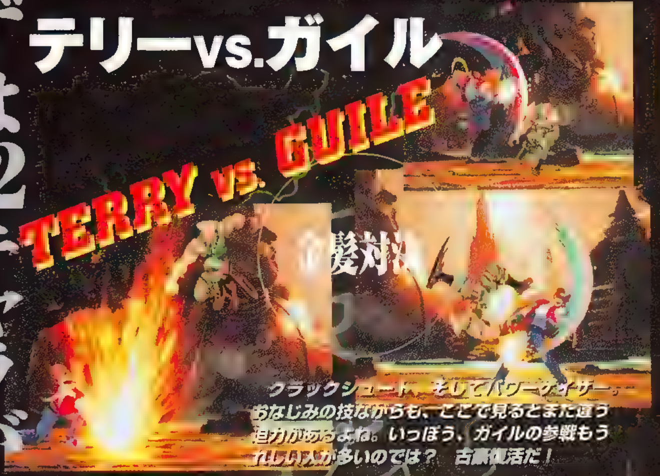
ゲー事典 発売日はいつ？：「マーヴル VS. カプコン 2」や「パワーストーン2」と同じく、DC版とほぼ同時期に発売されることが予定される「CAPCOM VS. SNK」。こうなると、ビジュアルメモリを使ったDC版とのリンクや、既に対応が発表済みのマッチングサービスでの対戦も楽しみだ。

まずは12キャラが決定!! さらなる追加は？

テリーvs.ガイル

TERRY vs. GUILE

金髪対決



クラックシュート、そしてパワーゲイザー。おなじみの技ながらも、ここで見るとまた違う迫力があるよね。いっぽう、ガイルの参戦もうれしい人が多いのでは？　古豪復活だ！

庵vs.ケン

ライバル対決

IORI vs. KEN



存在感では、主人公をもしのぐこのふたり。今回は、ライバルがライバルになるのか!?　庵には、超必殺技の闇払いのほか、「K.O.F.'97」から追加された八酒杯も見られる。

ライデンvs.ザンギエフ

RAIDEN vs. ZANGIEF

投げキャラ対決



投げキャラの存在も、対戦格闘ゲームのお約束。CAPCOMからはザンギエフ、SNKからはライデンが参戦(ちょっと意外？)だ。このふたりの対決、ハッキリいって濃い！

紅丸vs.ブランカ

BENIMARU vs. BLANKA

電撃対決



なんの関係が……と思いきや、実は電気つながり？　今回の写真で発覚した紅丸の技は、フライングドリル、真空片手駒のふたつだ。電気系の技がヒットしたときの効果にも期待。



参加キャラ大予想!?

そりゃねえって		微妙なラインですな		この辺は半確定!?	
そう、『マッスルボマー』ですよ。ええ。ブランカと芸風がかぶるからナシ、ってそういう問題じゃないだろ	脇役キャラクターの中では抜群の知名度。ニューハーフも市民権を得てきたようだし、ここらで格闘ゲームにも新たな血を!?	カプコン女性陣では、常に微妙な位置にいる彼女。今回はどう出るんでしょうね。となるとベガ様はいかに？	はたして「ストⅢ」からの参戦はあるのだろうか？　あるとしたら、やっぱりこの辺が本命どころになるのかな。	やっぱ安定ですかね。期待して待っている人も多いことでしょう。次号あたりでさっそく登場してたりして。固いチョイスだ。	隠しキャラという形での登場が多い豪鬼だが、その出場回数はいうまでもなく最高クラスだ。今度も重役出勤なのか!?
「龍虎外伝」で抜群の存在感を誇っていた彼。勝ちゼリフが楽しみだ。カーマンコールのほうがよかったかな？	「武力」の中では、メジャーなほう。2D格闘に移植した姿を想像すると、結構サマになるような気もするんだけど。	意外なところで出てきたりする彼女ですが、今回はどうでしょう。藤堂香澄なんかも微妙どころのひとりですな。	人気はNO.1クラス。なのに登場はいつも微妙。「龍虎2」Ver.の若ギースなんて出てきたら盛り上がるんだけど……。	最近ちょっと影が薄くなってきたような気もするが、「K.O.F.」はしっかり皆勤賞。個人的にも希望ぎみだったり。	「K.O.F.」「餓狼」とくれば「龍虎」。リョウもロバートはいないなんてことはないよね!?　それなら、普通リョウだろうって？

CAPCOM

SNK

ゲー事典　頂上決戦　は必須!!　既に発売中のネオジオポケット用　SNK VS　CAPCOM頂上決戦最強ファイターズ　の「オリンピック」モードで「バーサス」ポイントをため、専用ケーブル経由でDC版　CAPCOM VS. SNK　にデータを送ると何かが起こるようだぞ。MVC2　のようなフィーチャーもありうると考えると、今からポイントをためておくのも悪くなさそうだ。



あくなき進化をとげるロングセラーゲーム、電脳戦機バーチャロンの最新作がここに登場。新機体をひっさげ、再びアーケード業界に殴り込みだ！

電脳戦士、再び光臨！

– M.S.B.S.Ver.5.66 –

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン

VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM™

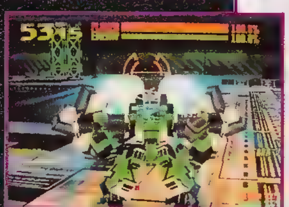
– 2000 EDITION –

担当：ちゃっきー、SHO、H・L
協力：満天堂64、ポパイJMN

機体カラー選択システム

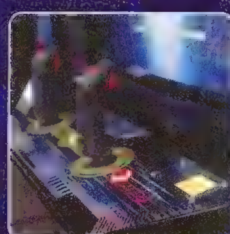
DC版でカスタマイズした機体のカラーをビジュアルメモリ(以下VM)を介してアーケード版に登場させることができるというシステムは、本誌でも発表してきたと思う。これはDC版のバーチャロンを持っている人の特権として考えられてきたが、実は、今回の『Ver.5.66』ではいくつか用意されたカラーを自由に選ぶことができるようになったのだ。カラーの変え方は、機体の選択画面でクイックメッセージボタン(以下QMボタン)を押せばOK。ランダムでカラーが変更されるので、自分に合った好きなカラーで思う存分バーチャロイドを動かしてみよう。


機体選択画面でQMボタンを押すだけで好きな色を選べる。


カラーを変えればひと味違った雰囲気を味わえるぞ！

新機体追加だけじゃないぞ
新要素を徹底チェック！

DC版が発売されてから、NAOMI基板で新たに作り直したバーチャロン。新機体の追加以外にも、ビジュアルメモリを使ったDC版とのリンクがあるが、それ以外にもたくさんの新要素が織り込まれているのだ。ここではそんな細かい要素まで、一気に紹介していこう。


DC版とのリンクを目的とした新たなコントロールパネルには別のボタンも追加？

ステージの大幅増加

今回の『Ver.5.66』では、DC版の4ステージが逆移植されることになった。ウォーターフロント、スペースドック、バーテブレートシャフト、アウトバーンが追加されたステージだ。アウトバーン以外は初代バーチャロンのステージでもあるので、覚えている人も多いと思うが、何よりうれしいのが、BGMまで昔のものが移植されているということ。どれも名曲だけに、テンションも高まる一方だ。また、対戦時にステージセレクトが可能になったこともうれしい。まさにかゆいところに手が届いたといった感じなのだ。


初代のステージでBGMも昔のまま。すでに懐かしいかも。


DC版同様にステージセレクトができるのはうれしい。

クイックメッセージシステム

プレイ中に対戦相手と簡単なコミュニケーションが取りたい！　というプレイヤーのニーズに応えたシステムがクイックメッセージシステムだ。これは、インターネットゲームではお馴染みだが、アーケードゲーム業界ではバーチャロンが初の試みとなる。

やり方は、コンパネの右側に着いているQMボタンを押しながら、左レバーのボタンや方向を入力するだけでOK。簡単な挨拶や意気込みを対戦相手の画面に表示させることができるぞ。また、VMにメッセージを記憶させておけば、好きな言葉を相手に伝えることも可能なのだ。


機体選択画面でQMボタンを押せば、操作法を表示できる。


対戦前の挨拶は基本だが、挑発はひかえたほうがいいね。

ゲー事典　VMを使ってリンクできることで楽しさが増したバーチャロン。自分専用のカラーで戦ったり、好きなエンブレムを作って持ち込むのも全然オッケー！　なかにはチームでお揃いのエンブレムなんていう話もちらほら……。本誌のほうでも、機会があれば自作エンブレムコンテストなんていう企画もあるかもしれないので、みんな自慢のエンブレムをたくさん作ってくれ！

MBV-04-10/80sp
10/80Special

旧式改良強化型要努力機体 テン・エイティ・スペシャル

DNA SIDE



RNA SIDE



旧テムジンの重装型という肩書きを持つテン・エイティだが、そのスペックはかなりキビシイものとなっている。空中ダッシュやバーティカルターンを封印された状態で君は勝利することができるか！

TEXT：SHO

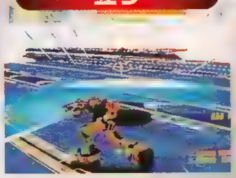
通常

LW　立ち



テムジンのボムと性質は同じ物。使い方もさほど変わらず。

CW　立ち



ソードの性質もテムジンと同等。うまく攻撃を撃ち消そう。

RW　立ち



ライフルではなく、サイファーのマシンガンとほぼ同じだ。

LT系

LW　しゃがみ



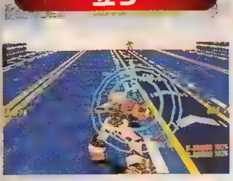
地面を這う転がしタイプ。しゃがみで使うのが有効だぞ。

CW　立ち



縦ソードはスピードが遅いが、攻撃のつなぎに使っていこう。

RW　立ち



テムジンと同等のターボショット。Vアーマー削り攻撃。

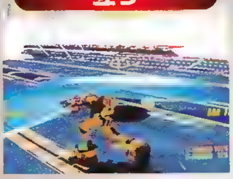
RT系

LW　立ち



バウンドするボムはホーミング性能が高いので使うべし。

CW　立ち



スキが大きいのでセンターターボを使うなら縦ソードで。

RW　立ち



テムジンよりもサイファーのターボとほぼ同等。主戦力？

ダッシュ系

前ダッシュRW



テムジンのように大玉ではなく、ライフル弾を連射する。

斜め前スライディングRW



ほぼテムジンと同じなので、主戦力として使っていい。

横ダッシュRW



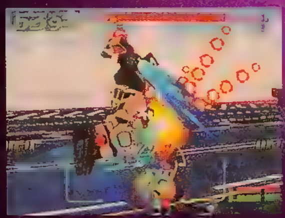
サイファーの横ダッシュRWと同様に3WAYショットとなる。

グランディングラム復活

旧テムジンの強化型機体というだけあり、懐かしの特殊技グランディングラムが継承されている。出し方は、上昇中両レバー前＋RT＋CWでOK。威力はかなりあるので当たれば有利になるが、当然ホーミングはせず、スキだらけ。ジャンプ直後すぐに発動できるのが唯一の救い？



ジャンプ後すぐに出せるのはいいが、攻撃が直線的なのが残念。



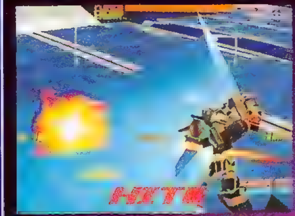
ヒットしたときの威力はハンパじゃないので狙ってみる価値はある。

テン・エイティはこんな感じに……

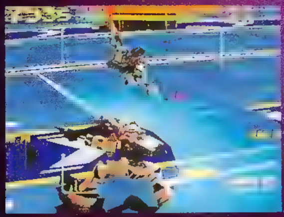
空中ダッシュとバーティカルターンが使えず、それでいて強力な攻撃があるわけではないテン・エイティ。あまりスキ好んで使う人は少ないと思うが、あえて苦しい立場で戦いたい！　なんて人は使ってみるといい。

かなりキビシイ現実を見ることになると思うが、ハッキリ言ってこの機体で勝利することは極めて難しい。当たり前だが、動きを制約されるということは、それだけ行動を読まれやすくなるからだ。

そんな中で唯一の明るい（？）材料として残されているのが近接攻撃だ。テン・エイティの近接攻撃は、ターボ近接がないことを除けばテムジンと性質は同じ。ダッシュ近接やクイックステップ近接を駆使すれば勝てる可能性がないわけではない。回避に自信がある人ならば、一発当てて逃げ回るのもひとつの手？



ダッシュ近接を当てたいが、バーティカルターンがないのでキツイ。



ソードが長いので当てやすいクイックステップ近接だが、そのあとは？

ゲー事典　まさに要努力型といった感じのテン・エイティ。空中ダッシュがないのは百歩ゆずっていいとしても、バーティカルターンがないのはかなり致命的。空中ダッシュも回避の面でかなりの制約を受けるため厳しいことに変わりはない。こまめにダッシュキャンセルして相手のスキをうかがい、近接攻撃に持ち込むしかない。ほかに戦法があるとしたら逃げ回るだけか？

DNA SIDE

RVR-12 APHARMD C

超指導力強化型機体 アファームド・ザ・コマンダー



第3のアファームドとして登場したコマンダーは、使いやすい武器がそろったバランス重視のVRだ。中～近距離戦で決着をつけろ!

TEXT：ちゃっきー

RNA SIDE

	LW	CW	RW
通常	立ち  LWは、両アファームドと同じだ。牽制の軸として活躍する。	しゃがみ  しゃがみは、マチェットを飛ばす攻撃になる。射程あり。	立ち  テムジンのRWに性質が似ている。しゃがみ攻撃を牽制に。
LT系	しゃがみ  これも、アファームドBと同じ。Vアーマー削り＆牽制に。	立ち  立ち、しゃがみともにテムジン似。ゲージ消費量が多め。	しゃがみ  アファームドSに似た性質を持つ。立ちはキャンセル不可。
RT系	ジャンプ  RT+LWはすべておなじみの攻撃。ただし、威力はやや低め。	しゃがみ  相手に刺さると、スピードを大幅に低下させる効果を持つ。	立ち  アファームドSに似ている。ダウン攻撃として使いたい。
ダッシュ系	空中横ダッシュ  ダッシュ系のLWも、ほかのアファームド系VRと同じだ。	前スライディング  弾速と攻撃幅に優れたマチェット。メイン武器になりそう。	斜め前スライディング  弾速が遅いのが難点。硬直狙いにはCWを使うことになる。

マチェットが最大の武器

両アファームドの中間に当たる基本性能を持つアファームドC。機動面では、歩きは アファームドB、ダッシュ関係はアファームドS、といった具合になっている。いっぽうの攻撃面では、安定した性能が望めるアファームド系の立ち、しゃがみLWを軸に、テムジンと似た性質を持つしゃがみRWやLT+CWで牽制、という形が基本になりそうだ。

そして、もっとも注目したいのがアファームドCオリジナルとなるマチェットを飛ばす攻撃。特に前スライディングCWは回頭性能、威力、弾速に優れたメイン武器となる。硬直狙いにはもちろん、攻撃の幅も広いので、近距離なら先に仕掛ける攻撃としても十分に使っていける。攻撃自体が見えにくいこと、そして弾かれないことも、ヒットしやすさにつながっている。近～中距離で粘り強く戦い、この攻撃で一発を狙う、というのが基本のスタイルになるぞ。

近接攻撃はアファームドS

99・9というダブルロックオン距離を始め、近接関係はアファームドSとほぼ同じ性質になる。となると、近接攻撃で注目したいのはCW、ということになる。攻撃範囲に優れたこの武器を主体に、そのほかの選択肢につないでいこう。また、ダッシュ近接はあまり使い勝手がよくない。



アファームドSと同じ性質を持つCW近接。攻撃範囲の広さがポイントだ。

特殊攻撃はアファームドB

空中前ダッシュCWのキック特攻（CWゲージ100%時）、2段ジャンプ中CWのパワーアップ（1プレイ中1回のみ）は、ともにアファームドBと同じものだ。後者もアファームドB、つまり防御力が大幅にアップする性質のものなので、例によって逃げ切りを狙いたいときに使えそうだ。



防御力アップとキック特攻。アファームドBと同じものがそろっている。

ゲー事典 追加VRにちょっとヘンな機体が多いなか、このアファームドCは正統派VRとして人気が出そうな感じ。あくまで現在のところではあるが、ダメージ、性能ともに高い前スライディングCWを狙うだけでも、かなりの強さを発揮してくれるはずだ。ただし、上方向の誘導性能に優れた攻撃がやや薄いので、ジャンプを主体とするVRに対しての戦術が課題になりそう。

	LW	CW	RW
通常	立ち  見た目はライデンの電磁ボム。地面に落ちたときに爆発。	立ち  サイファーのホーミングビームらしきものを2発撃つ。	立ち  テムジンのライフルと同じものだがこちらは連射仕様。
LT系	立ち  グリスボックのマシンガンと同様。使い方も変わらず。	しゃがみ  太めのレーザーを2本放つ。相手の行動を読み切れ！	しゃがみ  姿勢の低さも相変わらず。使う機会は少ないだろう。
RT系	立ち  通常の電磁ボムと比べて、弾道や性能などが変化している。	立ち  シュタインボックの主力攻撃候補。中距離内で活躍するぞ。	ジャンプ  お得意のレーザー。立ち、しゃがみ共にスキが大きい。
ダッシュ系	斜め前ダッシュ  近くで爆発するので使いやすい。これを攻撃の起点に……。	空中斜め前ダッシュ  ダッシュ攻撃でもCWはバリエーションが豊富。	横ダッシュ  テムジンの後ろダッシュライフルと性能はほぼ同じ。

DNA SIDE

SBV-328-B STEIN-BOCK

経済性重視型光学兵器装備機体 シュタインボック



レーザー、ホーミングビームなど多彩な攻撃を放つシュタインボックの光学兵器。これを使いこなし、グリスボックと差をつけろ！

TEXT：H・L



RNA SIDE

CWが全てのカギを握る

徐々に全貌が明らかになってきたシュタインボック。そのなかで特に注目すべきところはCWのバリエーションの多さだろう。RWはライフル、LWは電磁ボムと、ある程度統一されているが、CWに関してはそれぞれの操作で全く違った攻撃が出せるのだ。しかも、その多彩さにも関わらず、ひとつひとつの攻撃にちゃんとした用途があるので、使いこなすには慣れが必要。

同じボック系なだけについついグリスボックと比べてしまうが、戦い方はけっこう違った感じになるだろう。遠距離ではあまり機能しない電磁ボム、バリエーションの割にばらまけるといった印象のないCWなどが主な理由。気になるハーフキャンセルは……。



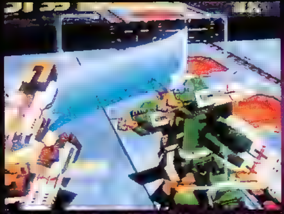
通常のしゃがみCWがこのリングレーザーになる。牽制に役立ちそう。



これはLT+CWでホーミング性能はやや高め。ハーフキャンセル可能。

ソード御愛用

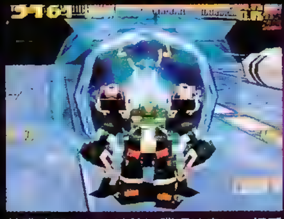
近接攻撃はほとんどグリスボックと変わらないが、なんと、シュタインボックは光学兵器を装備しているだけに、ビームソードを使用しているのだ。それに伴い、必然的に近接攻撃はパワーアップし、リーチも長くなる？



気分はテムジン、狙うはダッシュ近接。あなたの体力いただきます。

特殊攻撃は？

グリスボック同様、シュタインボックにも特殊攻撃は存在する。出し方はグリスボックと同じ、しゃがみ入力＋スタートボタン。スペシネフのRT＋LWと似たような性能と考えてくれて問題ない。威力は大きいぞ。



特殊攻撃にしては使い勝手は良い。相手にはかなりのプレッシャーになるだろう。

ゲー事典 気になるシュタインボックの戦術はというと、今のところ、中距離内で戦うことになりそう。遠距離では有効な攻撃が少なく、相手へのダメージはあまり期待できない。それが中距離内だと、ダッシュボム、各種レーザーなどあらゆる武器が機能し始める。また、パワーアップした(？)近接攻撃や、グリスボックより前ダッシュスピードが速いという点も見逃せない。

細かい部分が結構変わってる!?

旧11機体をチェック

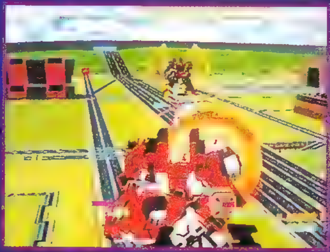
武器の性質など、細かい変更点が多い「5.66」。その中には、戦術に関わる重要な変化も見られる。

TEXT：ちゃっきー＆H・L

「5・2」から「5・4」への移行のような、大幅なシステムの変更がない「5・66」。基本システムはもちろん、キャンセル系の特殊なテクニックができなくなったり、というようなことはなく、「5・4」あるいはDC版の「5・45」をプレイしていた人なら、違和感なくスムーズに入り込むことができるはずだ。
というわけで、主な変更点はもっぱらVRごとの細かい部分に集約される。とはいえ、ダメージやホーミング性能、弾速など、戦術に関わるものも数多くあるので、しっかりチェックしておこう。ただし、これからも若干の調整が入るとのことなので、発売バージョンではまた少し様子が違う……ということがあるかも。

ライデン RAIDEN

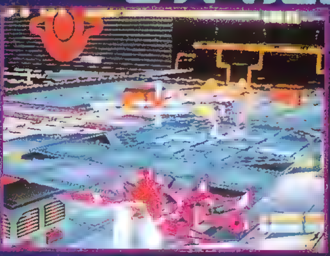
目立った変更点が見当たらないライデン。戦い方は今まで通りでOK。語ることがないので、ここではネットの張り方をアドバイスしよう。まず注意してほしいのは、いきなりネットを張ってもあまり意味がないということ(直接当てられる状況なら話は別だが)。相手側からすればネットを張られても、その後の攻撃までに若干間があるので、大したプレッシャーにはならない。そこで、効果のあるネットを張れるポイントは、相手がこちらの攻撃に対して回避行動を行った瞬間である。簡単に言うと、ネットを張る前になんか撃っとけってこと。
お薦めは、LWからRT+RWを連係させつつ旋回してネット。レーザーでも可。



グランドボムからバズーカへの連係も変わらずできる。

サイファー CYPHER

空中での機動性能を活かし、回避を重視した戦術を取ってきたサイファー。しかし、その機動性能に若干のかげりが見られ、やや苦しい戦いになる可能性がある。
もっとも目立ったのは、空中での斜め後ろ、後ろダッシュの変更。見た目でわかるほどにスピードが落ちているので、相手との距離を離すことが難しくなっている。これに対し、前、斜め前、横方向の空中ダッシュは相変わらずスピードが速く、以前と同感覚で使える。よって、回避を主体とする戦術に変わりはないが、その方法を少し変え、以前よりもアクティブなスタイルを取る必要がありそうだ。
なお、攻撃面では今のところ特にこれといった変更点は見つかっていない。

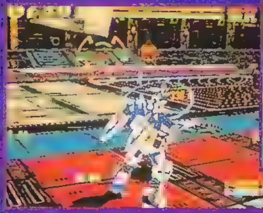


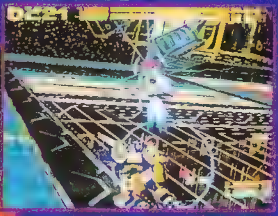
後ろ3方向の空中ダッシュが弱体化。距離の調整が難しくなった。

テムジン TEMJIN

テムジンは、あらゆるバーチャロイドの基準となっている。そういった意味でも、どのような変更を受けたのかが一番気になる機体である。とは言っても、確認された変更はLT+LWのみ。プレイした感じでは、斜め前スライディングRWや、しゃがみLT+LWなど若干変更されているような印象を受けるが、数値的には変化なしとのこと。
相手の攻撃を回避しつつ、距離を詰めながら相手のスキを伺い、前ダッシュ系ライフルを当てていくといった今までのテムジンスタイルは変わらないだろう。

▼LT+LW。弾道が変わり、ホーミング性能が多少落ちた。





▲斜め前スライディングRWは攻撃の要。戦術にうまく組み込もう。

フェイ－イェンKn Fei-Yen Kn

この機体の変更は、前ダッシュRWを近い距離で当てると、相手が転倒しやすくなったというもの。
ハンドビームとボーガンの牽制でチクチクけずりつつ、相手のスキにはダッシュハートビームという、基本的な戦い方は変わらない。だが、今回の変更で、スキを突くときの行動に、以前はいまいち信用しきれなかった前ダッシュRWが加わり、CWのチャージ量をさほど気にする必要がなくなった。
戦術の幅が広がることは間違いない。……が、障害物を有効利用されると……。

▼相手が倒れてくれれば、当然反撃は受けない。狙いにいくべし。





▲愛を受け止めてもらいたいならしっかり相手のほうを見ないとね。

ドルドレイ DORDRAY

ドルドレイは、バーチャロイド屈指のアーマーを装備しながらも、機動力に泣かされ続けている。かといって、2種類の突進に頼るのにも限界がある。
そんな中、君はダッシュ中の旋回をうまく使いこなしているか？ それによる効果は、はっきり言ってかなり大きい。相手を視界に入れている時間が長いほど、攻撃するチャンスも、攻撃を回避できる割合も増えるからだ。ドルドレイは特に重要。
さて、「5・66」ではどうなったかというと、あまり変わらず。

▼弾が若干小さくなっている(っぽい？)しゃがみRW。





▲障害物を挟んだときや、リングキャンセルからこれ。使う価値大

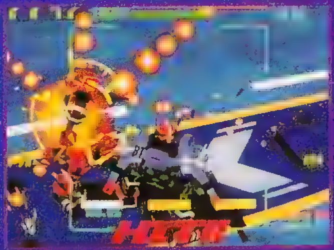
ゲー事典 ハーチャロンの世界では、相手に回避行動(ダッシュ、ジャンプなど歩き以外の行動)を強要させることのできる武器が、戦術を考える上でひとつの軸となる。回避行動をするということは、そのときの行動を一時的に制限されるということ。フィールド上のある一点を狙えるレーザー系の武器を装備している機体は、このことを常に考えてプレイしたい。

アファームドB

APHARMD B

遠距離でヒットさせられる有効な武器がなく、長いダブルロックオン距離と威力の高い近接攻撃を活かした近距離戦に戦術が集約されるアファームドB。「5・66」になっても、攻撃面や機動面に大きな変更はなく、同様の戦術を取ることができそうだ。

変更が見られるのは、LW近接後にタイミングよくクイックステップすることで、クイックステップ中に攻撃判定を残す「真空」。同様の感覚で出すことはできるが、その威力が大幅にダウンしてしまった。近接での代表的なテクニックのひとつだっただけに、これは少し残念な変更点といえる。なお、真空のダメージダウンは、アファームドBだけにとどまらず、全体的な変更点となっているようだ。



真空のダメージがダウン。雀の涙ほどのダメージにしかならない。

アファームドS

APHARMD S

アファームドSは、「5・2」、「5・4」ともにやや影の薄い存在であったといえる。全体的に地味なVRに仕上がっていたためか、使用人口が少なく未知な部分が多いこのVR。しかし、上位にランクされる強さがなかったことだけは確かだ。とはいえ、攻撃の起点となるLW系の攻撃や安定した性能を持つRW系、ホーミング性能の高いCW系と、見どころがまったくなかったわけではない。

今回のアファームドSは、今のところ大きな変更が確認されていない。CW系の攻撃がやや当たりにくいような印象も受けたが、数値的な変化はないとのことだった。となると、この機体の運命は、ほかの機体の性能変化次第、ということになるのだろうか。



各種CW系の攻撃がやや当たりにくくなったような気もするが……。

グリスボック

GRYS-VOK

ついに新たなボック系が登場し、グリスボックもうかうかしていられない。このバージョンの変更に期待したいところだが……残念。はっきりとした変更は見られない。

グリスボックといえば、戦術が固まるまで、けっこう時間がかかった機体である。しゃがみLT+CWを刻みつつ絶え間なく攻撃をばら撒く。その際、相手の行動に合わせて、前ダッシュ系RWを出せるようになればOK。さらに、相手がしゃがみLT+CWをどう回避するかで、その後の攻撃を選択できればヒット率も上がってくる。

▼こちらも重要な攻撃のひとつ。弱体化していなければ良いが……。





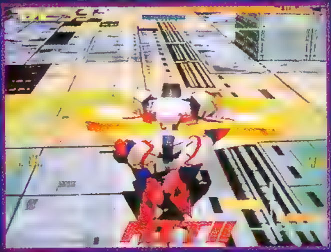
▲生命線とも言えるしゃがみLT+CW。これの存在は大きい。

バルバドス

BAL-BADOS

LWのマインを散布して相手を追い詰め、そこに各種CWとE.R.L.の切り離しを絡めて多彩な攻めを組み立てる、というのがバルバドスの基本戦術だ。「5・66」でもこれらの攻撃に大きな変更はなく、同感覚の組み立てが可能になっている。E.R.L.の切り離しを駆使したリフレクトレーザー関係や「ピラミッド」などの各種特殊攻撃に加え、「鬼リング」や「鬼マイン」といったテクニックも健在だ。

現在のところ、見つかっている唯一の変更点は、RW近接のダメージ。ヒット時の見返りが少し落ち、近接間合いでの決め手がやや薄くなった印象を受ける。とはいえ、攻撃範囲の広さは変わっていないので、意識して使用頻度を抑える必要はないだろう。



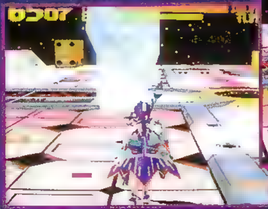
近接だが、ダメージが少し落ちてしまったRW。性能は相変わらず高い。

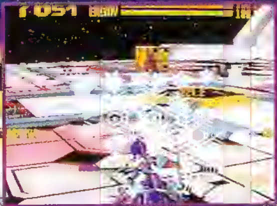
エンジェラン

ANGELAN

「5・2」から「5・4」になったときにはかなりの弱体化が見られたエンジェランだが、今回はあまり変更されていないようだ。感覚的にしゃがみLT+LWの発生が遅くなったような気もするが、数値的な変化はないとのこと。少なくともそれほど大きな変化ではないので、気にしなくていい。ただ、RT+LW系の氷柱のグラフィックがDC版のものに変更されていることは、マイナス要素といえるかも。性能は変わっていないが、見やすくなっていることが結果的な避けられやすさにつながる可能性はある。

▼氷柱のグラフィックはDC版のものに。性能自体に変化はない。





▲使用感覚は「5.4」と同じ。同様の戦術を組み立てることができる。

スペシネフ

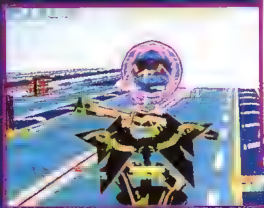
SPECINEFF

スペシネフもあまり変更は見られない。鎌が太くなったというウワサはあるが……。

目立った変更点がないということは、戦い方も前バージョンと同様。しゃがみ攻撃すべります。斜め前スライディングCW強いです。しゃがみCW速いです。特攻、相変わらず使えます。足が速くて追いつけません。以上!

一応補足をすると、なるべく遠距離でRWとLW(ターボ攻撃含む)をメインに牽制し、相手が近づいてきたら、しゃがみCW、斜め前スライディングCW、特攻などを使って追い払うというのが基本。

▼前バージョンでできたレーザーキャンセルジャンプも御覧の通り。





▲これが太くなったとウワサのRT+CW。本当?

ゲー事典 VRごとの性能変化を見ても、「5.4」のときと比べて変更が少ない印象を受ける。強かったVRではサイファー、弱かったVRではフェイーイェンが大きく変化したが、そのほかのVR相関図はあまり変わらないのかも。現時点では、「5.4」で上位にいて、なおかつ弱体化要素の少ない重量級VRがかなりイケてる感じがするが……。今後どうなるのでしょうね。



とことんまでやりつくせ!!

今回で全キャラの攻略がひとまず終了。そろそろ極まってきた感もあるが、多数いるキャラの中でチームを再編成し、新たな挑戦を試みるのも一興だ。

ラスボスの謎に迫る!!

「アビス」それは深淵の意

最後に待ち受けるボスキャラクター、そしてストーリーに関連している波蝕の鎧の謎が今、明らかに。

Text: 若人

ラスボス アビスとは?

今までの『VS.』シリーズのラスボスは、マーヴル関係の原作に登場しているキャラクターたちだった。しかし、本作に登場するのはカプコン完全オリジナルキャラクター、その名も『アビス』。太古、魔術が隆盛を極めた時代に造られた禁断の兵器である。

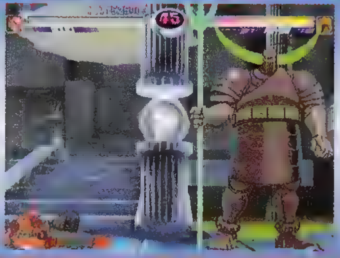
第1形態を覆っている黒い鎧は、『アビス』の創造者たちがその力を制御するために造り出したものだ。しかし、発掘され眠りから覚めてしまった『アビス』の力はすさまじく、その鎧に封じられた状態でも、無類の力を発揮する。

波蝕の鎧とは?

前述した通り、禁断の兵器『アビス』の創造者たちが、その力を制御するために造り出した黒い鎧のことを指す。眠りから覚めた『アビス』は、海に生きる生物たちを異形のものに変化させる。また、海から吹く風を、陸に生きる動物たちに死を運ぶ風へと変えてしまうほどの力を持っている。人々は、波が陸地を削るように、緩やかに死をもたらすこの忌むべき力を見て、その鎧のことを『波蝕の鎧』と呼んだ。要するに、鎧に身を包んだ『アビス』=『波蝕の鎧』ということだ。

アビス第1形態 波蝕の鎧

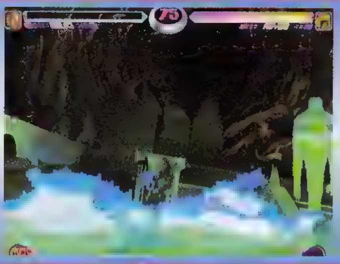
太古に造られた禁断の兵器、『アビス』の第1形態は、『波蝕の鎧』に身を包まれた不完全状態。その鎧によって力を制御されているはずだが、眠りから覚めた『アビス』は比類なき力を発揮する。



生命を蝕む死神の鎧。眠りから覚めた今、滅びへの時を刻み始める。

アビス第2形態 守護者

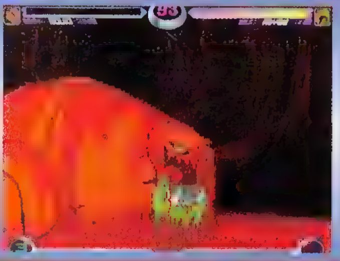
『波蝕の鎧』の制約から解放された『アビス』は、最終形態へと変態する。それまでの間、本体の身を守るために造り出された者が、この第2形態だ。その体は『アビス』の一部から分かれたものである。



深淵より生まれた守護者。深淵に立ち入る者に、等しく死を与える。

アビス最終形態

『アビス』の最終形態。すべての生命を飲み込み、多様な生物が生まれる前の原始の海(=はじまりの海)へと還す、神の力を持つ。時折、液状の体から垣間見られる球体が、アビスの核となる部分だ。



神の力を持つ禁断の兵器。すべてを「はじまりの海」へと還す。

文中では、以下の用語は、右記のように略されています。

ハイパー……H
ヴァリアブル……V
エリアルレイヴ……エリアル
チェーンコンボ……チェーン

コマンド表内の『H』はHキャンセルできるかどうか(○でも通常ジャンプ中に出したものは不可能)、『連』はボタン連打でヒット数が増えるかどうかを表します。

本攻略記事の見方

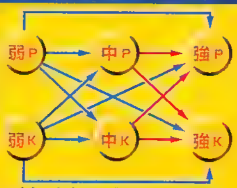
コンボの見方

コンボなどの矢印やカッコは、右記の意味を表しています。

→ 通常のつなぎ	Ⓒ キャンセル
{ } チェーンでのつなぎ(カッコ内)	Ⓗ ハイパーキャンセル
Ⓙ エリアル始動技ヒット後の自動スーパージャンプ	Ⓓ ディレイドハイパーコンボ

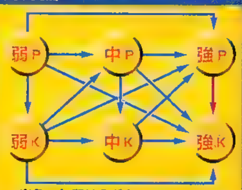
チェーンタイプ対応図

2・3ボタンチェーン



※赤色の矢印は3ボタンチェーンのみ可能なつなぎ

5・6ボタンチェーン



※赤色の矢印は6ボタンチェーンのみ可能なつなぎ

アビスの攻略法を知りたい人はP45にGO!!

強烈な撹乱とコンボを君に!!

SYSTEM TEXTBOOK

スーパージャンプキャンセル応用講座

ヒット時限定のキャンセルスーパージャンプを使いこなし、ハイレベルな攻撃能力を身につけよう。

Text：MVP

スーパージャンプを駆使せよ

キャンセルからのスーパージャンプといえば、エリアル始動技ヒット後にレバーを上方向に入れることで可能な、自動スーパージャンプが一般的だが、ここでは別のものをピックアップしていこう。

それは、エリアル始動技以外でも、特定の通常技ならヒット時のみキャンセルをかけてスーパージャンプすることが可能、というシステムである（スーパージャンプキャンセルと表記）。これを使うことで戦術の幅を広げられるキャラが多数存在するので、ぜひとも使いたいところだ。

ただし、この場合のスーパージャンプは単純にレバーを上方向に入れるだけではなく、きちんとした入力、つまりレバーを下方向→上方向と入れなければならない。また、キャンセルのタイミングが技ごとに異なるので、そのキャラに精通することが必須条件だ。

さて、この特異なシステムは、空中ダッシュを使った戦術に大きく貢献する。しかし空中ダッシュを持たないキャラでも、空中での必殺技やHコンボ、Vアシストを絡めてコンボを狙う、といった形で応用可能。では、非常に華麗かつ実戦的な動きが実現できるこのシステムを、さっそく習得してもらうとしよう。





特定の通常技をヒットさせたあと、レバーを下方向→上方向と入力すると……

キャンセルしてスーパージャンプが可能!! これを使って華麗な攻めを実現せよ。

スーパージャンプキャンセルをかける通常技

キャラ名	通常技
モリガン	立ち強Ⓚ
ダルシム	立ち中Ⓚ
春麗	しゃがみ強Ⓟ
ベノム	立ち中Ⓚ
ウォーマシン	立ち中Ⓟ
アイアンマン	立ち中Ⓟ
Dr.ドゥーム	立ち中Ⓟ
ローグ	立ち中Ⓚ
オメガレッド	立ち中Ⓚ
ブラックハート	立ち中Ⓚ
トロン	立ち中Ⓚ
ソンソン	立ち中Ⓚ
アナカリス	立ち中Ⓚ



空中ダッシュがあれば、地上通常技ヒットから多彩な空中の動きができるのだ。

戦術面での活用

「スーパージャンプキャンセル」を戦術面で活用する際にポイントとなるのは、「通常技キャンセル」という部分。

まずは地上通常技がヒットした場合。この場合は、キャンセルスーパージャンプから空中ダッシュや空中必殺技で間断なく攻めることができる。キャンセルをかけているので、スーパージャンプの瞬間に割り込まれにくいのが重要だ。

そして空中ダッシュならば、しゃがみガードを崩したり、ガード方向を左右に揺さぶることが可能。相手にしてみれば、通常技をくらっているのでガードを固めたくなるはず。つまり、抵抗される可能性は極端に低いわけだ。さらに空中ダッシュ攻撃から地上通常技につなげば、強烈な永久機関に早変わり!! いつでもコンボに移行できるので、攻め冥利に尽きるといえよう。

一方、空中必殺技は地上版よりもスキが小さく反撃を受けにくいものが多い。コロッサス、アミンゴ、ジルなどで有効な連係になるだろう。

また、スーパージャンプをする前ならVアシストを仕込むことも可能。この基本にして究極の利点を活かし、より円滑な攻めを展開しよう。

次にガードされた場合について。この場合は、エリアル始動技を使ったときと同様に、逃げのキャンセル必殺技でフォローできる。Vアシストも使うことができるので、リスクはほとんどないはず。

このように、使い方次第で有効となるスーパージャンプキャンセルは、通常技→コンボで「仕切り直し」にするよりも、間断ない連係で攻め立てつつ、コンボ補正の影響を受けにくくして一気に体力を奪う、という考え方を基本にしている。コンボと連係を使い分けて一気に勝負だ!!

連続技に意外な効果が

最後にスーパージャンプキャンセルを使ったコンボを紹介&解説する。具体的な内容は表を参照してほしい。

1：モリガンのコンボは見てのとおり。最速でつなごう。

2：ケーブルのコンボは即死を狙える強烈なもの。ハイパーバイパーは、地上版よりも空中版のほうが攻撃発生が早くてスキも小さく、さらに威力も高いのがポイント。

3：リュウもケーブル同様に空中版のほうが威力が高い。

4：地上通常技→空中Hコンボはほかのキャラでも可能。

5：ダウン回避されなければ、しゃがみ強Ⓚからでもコンボを狙える。マグニートーなら、空中ダッシュ攻撃後にしゃがみ強Ⓚ→ハイパーグラビテーションがコンボに!!

6：対空系Vアシストで相手を浮かしつつ、エリアルを狙うというもの。利点は、地上部分でのダメージを、普通にエリアル始動技を当てるよりも大きくできること。



連続技にも活用できるスーパージャンプ。とくにケーブルとモリガンが強烈だぞ。

スーパージャンプキャンセルを使った連続技例

1：モリガン
{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ▶ SJ→空中ダッシュ（➡）{弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓚ}→着地後ダッシュ{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ▶ SJ……

2：ケーブル
エレクトラップ→ジャンプ強Ⓚ→ダッシュ{立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ▶ SJ→ハイパーバイパー（斜め下に射出）→着地後SJ→ハイパーバイパー（真横に射出）→着地後SJ→ハイパーバイパー（斜め上に射出）

3：リュウ
{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ▶ SJ→波動拳（空中）Ⓗ▶ 真空波動拳（空中）

4：ガイル
{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ} Ⓒ▶ SJ→クロスファイアーアサルト

5：空中ダッシュ（8方向）[illegible]
ダウン属性の攻撃（しゃがみ強Ⓚなど）Ⓒ▶ SJ→空中ダッシュ（⬇）ジャンプ攻撃→着地後チェーンコンボorエリアル始動技

6：該当キャラ多数
チェーンコンボ（対空系Vアシストを仕込む）→SJ（Vアシストヒット）→エリアルレイヴ

※表中のSJはスーパージャンプを表します

ゲー事典 上記の表ではガイルのクロスファイアーアサルトなどを挙げているが、同様のコンボがほかのキャラでも可能。たとえば、ベガの立ち強Ⓚ→空中サイコクラッシャー、センチネルの立ち中Ⓟ→ハードドライブなどだ。これらは難度に見合ったダメージを与えられないため、はっきりいって自己満足コンボ。しかも地味なのでギャラリー受けも狙えない……意味ナシ？

その瞬間はもう遅い……

SYSTEM TEXTBOOK

暗転後ではガードできないハイパーコンボ

Hコンボの中には、暗転を見てからガードできないものがある。ここではそれに該当する技を解析するぞ。

Text 岩人

Hコンボの仕組み

本題へ入る前に、まずはHコンボの仕組みについて軽く触れておくことにしよう。

Hコンボの攻撃判定発生までは、基本的に「暗転まで」→「暗転中」→「暗転終了から攻撃発生まで」という流れで構成されている。それぞれについて解説していこう。

●暗転まで

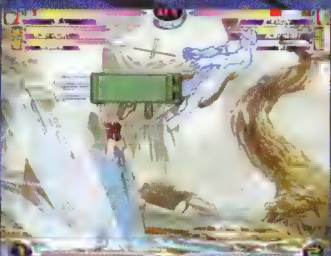
その名の通り、Hコンボのコマンドを入力してから、画面が暗転するまでにかかる時間を指す。技によって異なり、中にはこの間に攻撃判定が発生する技（ジルのロケットランチャーやアイアンマンのプロトンキャノンなど）もある。なお、ディレイドHコンボ時はこの時間が省略される。

●暗転

いわゆる演出（カットイン）と呼ばれているもので、この間はゲーム上の時間（タイマー）が停止している。ただし、暗転前号でも解説した通り、暗転終了間際には飛び道具系の技とVアシストが進むという特例があり、これは一部のキャラのHキャンセルを絡めたコンボに影響を与える。Hコンボ単体で見る場合、とくに気にする必要はないだろう。

●暗転終了後の攻撃発生

前述の「暗転までにかかる時間」と、この「暗転終了後の攻撃発生」を合わせたものが、実質上の攻撃発生だ。今回のお題「見てからガード不能」に関係しているのはこの要素。暗転が終了したと同時に攻撃が発生しているHコンボが、暗転後にガードの間に合わない技ということになる。



暗転前に攻撃判定があるHコンボはごくわずか。攻撃発生もまちまちだ。

下表には、暗転確認後にガードしても間に合わないHコンボをまとめておいた。暗転までにかかる時間の単位はフレーム（約60分の1秒）だ。

攻撃範囲の狭い技は、攻撃発生が最速の部分（以下、最速部分）が密着状態でしか当たらないため、少しでも離れているとガード可能だが、中には間合いが離れていても最速部分が当たる技も存在する。次のページではそれに該当する技を系統分けし、特筆すべき技を紹介していくぞ。



暗転終了～攻撃発生。今回取り上げるのは、この部分が異様に早いHコンボだ。



これが暗転。ゲーム上の時間は停止し、終了間際には飛び道具系必殺技などが進行。



Hコンボのコマンドを入力してから暗転するまでの時間は、技によって差がある。

画面暗転後ではガードが間に合わないハイパーコンボ

※左から、キャラ／ハイパーコンボ／暗転までにかかる時間

ケーブル	タイムフリップ	27
キャプテン・アメリカ	ファイナルジャスティス	18
	ハイパーチャージングスター	15
	ハイパースターズ&ストライプス	8
Dr.ドゥーム	フォトンアレイ	21
	フォトンアレイ（空中）	4
	スフィアフレイム	5
スパイダーマン	クローラーアサルト	19
	マキシマムスパイダー	35
ハルク	ガンマクラッシュ	10
ベノム	デスバイト	10
シュマゴラス	ハイパーミスティックスマッシュ	9
	カオスディメンション	3
マグニートー	マグネティックショックウェイブ	13
ウルヴァリン（両方）	バーサーカーバレッジX	12
	ウエポンX	24
ガンビット	ロイヤルフラッシュ	22
	ケイジャンエクスプロージョン（後方）	33
ジャガーノート	ジャガーノートヘッドクラッシュ	3
サイロック	胡蝶隠れ	15
	サイメールシュトルム	8
	サイスラスト	18
ローグ	グッドナイトシュガー	10
ストーム	ライトニングストーム	22
シルバーサムライ	紅蓮陣	7
オメガレッド	オメガデストロイヤー	21
	カーボナディウムスマッシュ	17
アイアンマン	プロトンキャノン	30
ウォーマシン	プロトンキャノン	40
	ウォーデストロイヤー	15
スパイラル	メタモルフォーゼ	5
センチネル	ハードドライブ	6
サノス	ガントレットリアリティー	9
	ガントレットパワー	10
	ガントレットソウル	9
ルビィ ハート	フランメール	2
	バルトネール	4
ソンソン	POW	16
アミンゴ	太陽の恵	6
ガイル	サマーソルトストライク	3
	ソニックハリケーン	2
	クロスファイアーアサルト	14
リュウ	真空波動拳	17
	真・昇龍拳	10
ザンギエフ	シベリアンブリザード	6
アナカリス	ファラオイリュージョン	9
ストライダー飛竜	ラグナロク	19
キャプテンコマンドー	キャプテンストーム	16
モリガン	ダークネスイリュージョン	23
	ソウルイレイザー	35
ジン・サオトメ	ブロディアパンチ	15
	サオトメサイクロン	16
豪鬼	滅殺豪波動	20
	滅殺豪螺旋	24
	滅殺豪昇龍	3
ジル	近接戦闘A+	10
さくら	乱れ桜	16
春麗	気功掌	17
	千裂脚	16
	覇山天翔脚	3
ロックマン	ハイパーロックマン	15
ロール	ハイパーロール	19
キャミィ	スピンドライブスマッシャー	9
	リバースシャフトブレイカー	6
	キラービーアサルト	32
ベガ	サイコクラッシャー	23
	サイコクラッシャー（空中）	11
	サイコエクスプロージョン	20
	ニープレスナイトメア	16
ケン	神龍拳	7
	疾風迅雷脚	17
	昇龍裂破	4
ダン	晃龍烈火	3
	必勝無頼拳	13
ナッシュ	クロスファイアブリッツ	17
	ソニックブレイク	22
	サマーソルトジャスティス	3
フェリシア	ダンシングフラッシュ	3
	スーパーサンドスプラッシュ	3
コブン	昼食ラッシュ（α）	3

ゲー事典 **ディレイド豆知識**：上でも解説している通り、ディレイドHコンボ時のHコンボは暗転までの時間が省略されている。つまり、上記の表に掲載されているHコンボ群をディレイドHコンボに用いると、0フレームという異常な数値で攻撃が発生するわけだ。当然、間合いなどによる影響はあるが、その手のHコンボはディレイドHコンボに絡めやすくなっているぞ。

突進系

突進系のHコンボでも技によって突進スピードや攻撃距離に違いがある。前述した通り、ほぼ密着状態でないと最速部分を活かせない技がほとんどだが、中には突進スピードが速かったり、攻撃判定が大きいおかげで、ある程度間合いが離れていても最速部分を当てられる技もあるぞ。

ジャガーノートヘッドクラッシュ


最速部分はこの間合いまで有効。体格がデカイおかげで、なにげに広い。

暗転までの時間が異様に早いうえ、攻撃力も非常に高い。また、なにげに広い最速部分の有効間合いもポイント。反撃技、ぶっ放し技の代表格といえる。

フランメール


最速部分の有効間合いは狭いが、攻撃発生の早さは見逃せないポイント。

すべてのHコンボの中で最速の攻撃発生を誇る技。最速部分の有効間合いこそ狭いが、方向転換してリスクを軽減できることを考慮すれば、なかなか強力!?

滅殺豪昇龍


滅殺豪昇龍（昇龍裂破）は、ここまでが最速部分の有効間合いだ。

威力こそ低いが、性能はジャガーノトヘッドクラッシュなみに高い。なお、ケンの昇龍裂破もほぼ同等の性能だ（1フレームだけ暗転までの時間が遅い）。

マキシマムスパイダー

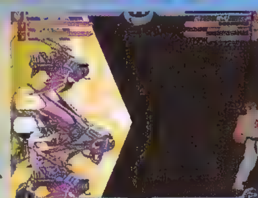

暗転までの時間は長いが有効間合いはかなり広め。くらわないけど……。

暗転までにかかる時間の長さは半端ではないが、最速部分の有効間合いの広さはかなりのもの。キャミィのキラービーアサルトもほとんど同じ性能を持つ。

ビーム系

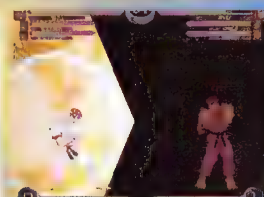
遠距離から攻撃できるビーム系Hコンボ。ケズリ技としての強さやディレイドHコンボでの汎用性の高さを考慮すると、数あるHコンボの中でも使いやすさは一番だといえる。暗転後にガードできないビーム系Hコンボは少ないが、一気に伸びる攻撃判定がどこまで有効なのかは興味深い。

ソウルイレイザー


攻撃発生は遅いが、遠距離で暗転後ガード不能になる数少ない技だ。

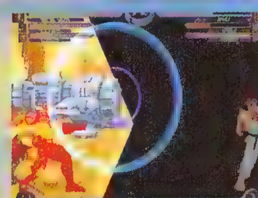
最速部分の有効間合いは画面の端から端まで。つまり最大の間合いを持っているわけだ。難点は暗転までが遅いことと、ガードされたときのスキが大きいこと。

真空波動拳


豪鬼の滅殺豪波動もほぼ同性能。最速部分の有効間合いも同じだ。

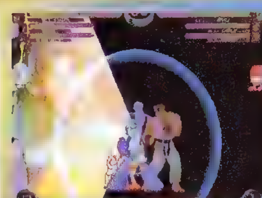
同じビーム系でも、最速部分の有効間合いはソウルイレイザーより少し狭くなってしまう。ただ、暗転までが若干早く、スキも小さいというウリがある。

プロトンキャノン


ウォーマシンのほうは、暗転後ガード不能になるのは密着時のみ。

ここで挙げるプロトンキャノンはアイアンマンのそれだ。ソウルイレイザー同様、画面の端から端までが有効間合いとなっているが、やはり暗転までが遅い。

ハイパーロックマン


ハイパーロックマン＆ロールの最速部分が当たるのは密着時のみ。

これは例外。一応ビーム系ではあるが、最速部分は合体＆変身時のロックマン本体にある。そのため、ビーム部分で暗転後ガード不能になることはない。

状況限定

最後は相手キャラクターとの位置関係が影響する、つまり相手の位置限定で最速部分が当たるHコンボを3つほど紹介。また、このページのお題の1つとなっている「最速部分の有効間合い」とは少し違うが、ある状況下でおもしろい当て方ができるHコンボも紹介しよう。

ケイジャンエクスプロージョン


ここが最速部分。暗転後に0フレームで発生するのは後方版のみだ。

相手が画面端付近にいるときに最速部分を当てられる。ただし、暗転後にガード不能になるのは後方版のみ。前方版は攻撃発生が遅いということに注意。

パルトネール


ある意味突進技といえるこの技は、画面端に追い詰められた状況で有効。

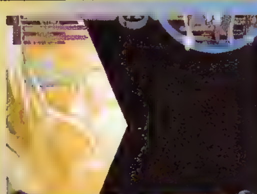
背後側の画面端から出現する船が攻撃判定のパルトネール。自分が画面端を背にして追い詰められている状況で密着していれば、最速攻撃発生部分を当てられる。

ガントレットリアリティー


画面端と端の状況で牽制合戦になったら、狙ってみるのも悪くない。

地面から出現する2つの壁が最速部分だ。有効間合いは密着、または画面の端と端まで離れた状況。暗転までの時間はそこそこ早いので、使えないこともない。

ライトニングストーム


2段ジャンプとライトニングアタックを利用したエリアルからが狙い目。

暗転後のガード可能、不可能とは関係ないが、ストームのライトニングストームは、画面外の相手に対しても攻撃することができる（相手はガードできない）。

ゲー事典 **ガードの切り替えは可能!?**：暗転後ではガードが間に合わず、しゃがみガード不能という攻撃属性を持つカオスディメンション。これをしゃがみガード中の相手に出すとどうなるのか？　暗転中はコマンド入力こそ受け付けていないが、ガードの切り換えだけは受け付けているようで、ガードすることは可能だ。暗転中にしっかり立ちガードへ切り替えよう。

SYSTEM TEXTBOOK
ヴァリアブルアシスト戦術集

Vアシストをアシストせよ!!

キャラの特性を活かせば、Vアシスト戦術もさらに光を増す。得意連係を磨いて華麗なる勝利を目指せ！

Text：ちゃっきー

挟み込み戦術を磨け！

Vアシストを絡めた連係で真っ先に思いつくのは、やはり挟み込みだ。しかし、防御側が慣れてくると、単純な連係ではなかなか崩せなくなる。そこで、基本的な挟み込みにメインキャラの持つキャラ特性を取り込んだ、より効果の高いVアシスト連係を考えていくことにしよう。

活かしたいキャラ特性の代表例は空中ダッシュだ。たとえば、移動距離の長い空中ダッシュを活用し、あらゆる間合いから挟み込みを狙うパターン。モリガンやローグなどの空中ダッシュが適している。


たとえばローグ。空中での特殊入力技も効果を発揮し、多彩な攻めが構成できる。


素早い空中ダッシュとVアシストを組み合わせたラッシュは、ガード崩し能力が高い

弾速が遅めのシューティング系Vアシストと組み合わせれば、予測されにくい位置から挟み込みを狙うことが可能だ。

マグニートーやストームの持つ、方向指定が可能で素早い空中ダッシュなら、それ自体にガードを揺さぶる効果が期待できる。当然Vアシストを絡めればさらに効果が高まるが、複雑な操作を要求されるので、スムーズに動かすには相応の修練が必要になるぞ。

そのほか、2段（3段）ジャンプも挟み込みに活躍するキャラ特性のひとつ。こちらは少し離れた位置から跳び越しを狙うほか、「前ジャンプ→Vアシスト→相手の頭上で左右に軌道を変える」とすることで、ガード方向を揺さぶることができる。しかし、この方法でVアシストをヒットさせても、2段ジャンプをしているため追撃を決めにくいのが難点。この問題には、本体とVアシストの相性が深く関わってくる。捕縛系や多段技などの、ヒット効果が長時間続くVアシストを利用するといった工夫をしていこう。

なお、具体的な戦術は前号および今号のチーム攻略ページなどで取り上げているので、そちらも参照してみてほしい。


2段ジャンプを使った攻めの例。サイクロップスとケン（γタイプ）の組み合わせだ。


相手の頭上で方向転換しながらVアシストを呼ぶ。Vアシストがヒットしたら……


そのまま空中でメガオプティックブラスト。双方の性質がかみ合う、いい組み合わせだ。

注目のVアシスト集

ここでは、強力なVアシストをいくつかピックアップしてみた。



追撃しやすい対空系Vアシストは貴重な存在。ヒット後は即座に技を当てて空中で拾うのが理想だ。

サイロック（α）は、ヒット後にダウン回避をされなければ、しゃがみ弱Ⓚなどで拾うことができる。そのため、対空系Vアシストでありながら、割り込み以外にも活用していけるのが強みだ。なお、ヒット直後なら空中で技を当てることも可能。その場合ヒット確認は難しくなるが、完全なコンボになる。

また、サイクロップス（β）も追撃が狙いやすい対空系Vアシストだ。こちらは相手の立ち直りが早いかわりに、ヒット数が多いぶん空中で技を当てやすいことがポイント。



広範囲をカバーするパーフェクトバリア。何も考えずに出しているだけでも強いぞ。

Dr.ドゥーム（β）は、攻撃範囲と持続時間に優れた汎用性の高い対空系Vアシストだ。なんと後ろ側まで攻撃判定があることに加え、そのあと相手に向かって飛び道具が飛んでいくというオマケつき。センチネルやケーブルなど、遠距離戦を得意とするキャラと組ませれば、これ以上ない力を発揮してくれる。

攻撃範囲の広さという点では、ベノム（α）も充分な性能を持っている。ただ、こちらは割り込みに使いにくく、アシストキャラ（ベノム）がダメージを受けやすいという難点も。



割り込みにも使えるほど攻撃発生が早い。それに加えて、上方向には無限に広がる攻撃判定が……。

相手の位置をサーチする性質と、上方向へ無限に伸びる攻撃判定が長所。遠距離の相手に攻撃を加えられるうえ、Dr.ドゥーム（β）のように相手を近寄らせないためのバリアとしても使える。しかも、攻撃発生が意外に早いため、出しさえすればほぼ間違いなくガードさせられるのが心強い。実際、これをかいくぐって接近できるのは、スピードの速い一部のキャラのみだ。また、ストライダー飛竜（β）もサーチ系。こちらも優秀なことに変わりはないが、使い道は異なる。



ジャンプ攻撃との同時ヒット狙いでガードを崩そう。空中チェーンと絡めてもおもしろい。

全キャラ中唯一の下段判定を持つVアシストがこれ。もちろん、使い道はジャンプ攻撃との同時攻撃だ。双方が同時に当たるように調整すれば、事実上ガード不能の連係になるぞ。ヒット後は、ダウン回避されなければしゃがみ弱Ⓚなどで追撃することができる。

逆に中段判定を持つのが春麗（γ）。地上のラッシュに混ぜ、相手のガードを崩していこう。なお、ヒット後の状況はアダマンチウムを失ったウルヴァリン（γ）と同じだが、こちらはまずダウン回避されない。

ゲー事典

空中必殺技も使おう：Vアシストとの連係には、空中必殺技も活躍する。例えばケン&リュウ（β）で、昇り強Ⓟ（+Vアシスト）→キャンセル強竜巻旋風脚で跳び越すとか。連係として使えるのはもちろん、竜巻のスキをVアシストがカバーしてくれるので、反撃しようとした相手にヒットすることも多いぞ。そのほかでは、ベガのダブルニープレスとかもイケる。

パターン① ワープ系必殺技

連係に組み込みたい技のひとつが、一部のキャラが持つワープ系の必殺技。ストライダー飛竜のワープ、ベガのベガワープ、サイロックの忍術、スパイラルのダンス・テレポートなどが該当する。

その多くは移動し終わるまでに時間がかかるため、やや出が遅い飛び道具タイプのVアシスト、かつ特殊なヒット効果を持つものと組み合わせたい。スパイダーマン(α)やサノス(α)などの捕縛系Vアシストは、組み合わせやすいものの代表格だ。

実際には、通常技やチェーンと同時にVアシストを呼び、そこからキャンセルワープで背後に回って挟み込む……といったセットプレイが実戦的。相手の背後に回るタイミングとVアシストがヒットするタイミングを調整し、対応されにくいように工夫していこう。左に一例を挙げてあるので、参考にしてほしい。

連係例

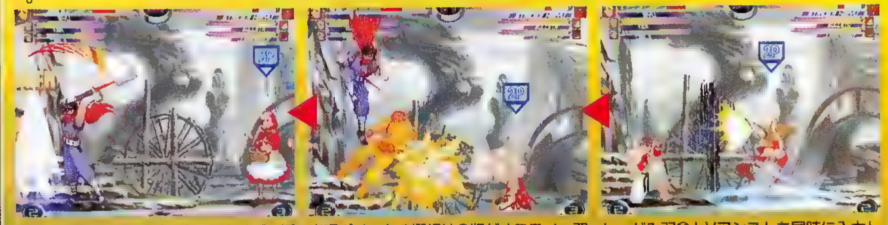


具体的な連係

しゃがみ弱Ⓚ(+Vアシスト)Ⓒワープ(Ⓟ)→着地しゃがみ強Ⓟ→エリアル

ストライダー飛竜のワープは動作開始から終了までが早いので、数あるワープ系の中でも連係に組み込みやすい部類といえる。一方、バレッタ(α)はヒット時に爆発効果があり、相手は着地するまでやられ状態。エリアル始動技などで追い打ちしよう。

連係の始動技には、しゃがみ弱Ⓚを使用している。もちろん、ここをチェーンにしてもOKだが、単発から狙ったほうがアドバンシングガードで対処されにくく、実戦的だ。



しゃがみ弱ⓀとVアシストを同時に入力しつつ、キャンセルですかさずワープ。

出現ポイントの選択はⓅ版がオススメ。弱Ⓟと強Ⓟで左右を使い分けよう。

着地後に最速でしゃがみ強Ⓟを出せば、浮いている相手に連続ヒットするぞ。

パターン② 移動系必殺技

移動系の必殺技や特殊入力技も、ワープ系と同じような使い方ができる。主たる例は、ケンの↓↙←+Ⓟやキャプテン・アメリカの→↘↓↙←+Ⓟ。特殊入力技だが、通常技やチェーンからキャンセルで出すことが可能。相手を通過できるという特性を持ち、スピードも速いので、ガードを崩す連係に最適だ。ケンのものはとくに性能がいいぞ。

一方の必殺技では、相手を跳び越える性質を持つ技が活用できる。たとえば、ガンビットのケイジャンストライクやキャミィのフーリガンコンビネーション、オメガレッドのオメガストライクなど。これらを移動手段として使い、Vアシストを絡めてガードを揺さぶろう。中でもフーリガンコンビネーションは、強で相手を跳び越えるパターンや、すぐにⓀを押して表から攻めるパターンなど、幅広い活用ができる優秀な技だ。

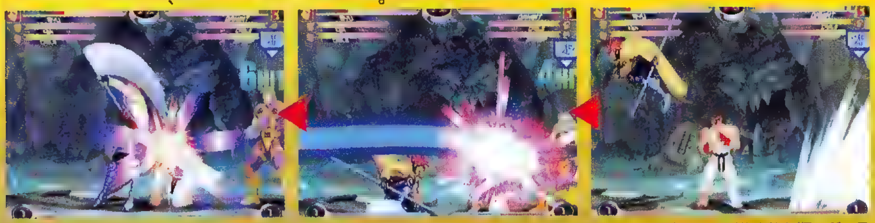
連係例



具体的な連係

ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ(+Vアシスト)Ⓒケイジャンストライク(Ⓚ)→各種追撃

移動スピードの速いケイジャンストライクは、ガード方向を揺さぶるのに適している。通常技(+Vアシスト同時入力)キャンセルからレバー前斜め上+Ⓚで出して相手を跳び越し、そのまま背後側に着地しよう。ここでVアシストがヒットしていれば、着地後にコンボが狙えるぞ。ただし、画面位置との関係によってはケイジャンストライクがヒットしてしまうこともある。また、溜め技なので狙える状況はある程度限定される。



ジャンプ攻撃のあとが代表的な狙いどころ。しゃがみ弱Ⓚをキャンセルし……、

Vアシストを呼びつつケイジャンストライク。Vアシストが逆ガードに。

ケイジャンストライクが当たらなければ、着地後さらにコンボが狙える。

パターン③ 飛行

一部キャラが↓↙←+ⓀⓀで行なえる飛行は、空中ダッシュや多段ジャンプと同様にVアシストと絡めることでガードを揺さぶる効果が期待できる。ここで取り上げるのは、エリアルからキャンセルで飛行につなぐ、というものだ。

普通、スーパージャンプ中はVアシストを使えないのだが、飛行につないだ時点でスーパージャンプ扱いではなくなるのがポイント。Vアシストを使いつつ、飛行状態で左右に動いてガード方向を揺さぶろう。相手のキャラは画面外に落下しているため、効果の高い攻めになるぞ。もちろん、ここで捕縛系のVアシストを使えば、飛行解除後にジャンプ攻撃や着地→コンボを狙うこともできる。

ただし、エリアルのチャンスでダメージを捨てることになってしまう。もともとエリアルであまりダメージが稼げないキャラで狙っていこう。

連係例

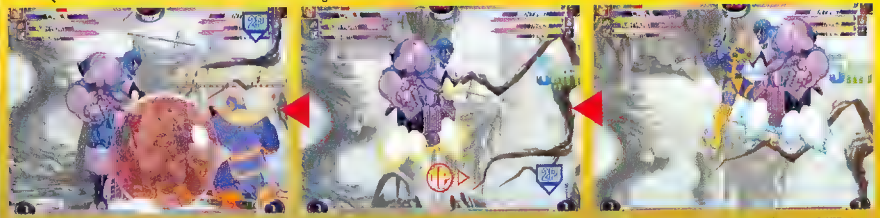


具体的な連係

エリアル{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒ飛行→(Vアシスト→)飛行解除→各種追撃

地上コンボが強烈なセンチネルだが、エリアルはそこそこ。この連係に最適なキャラだ。飛行の移動スピードも速いので、高い撹乱効果がある。ここに捕縛時間が長いサノス(α)を絡め、コンボにつなぐパターンを考えてみた。

エリアルから飛行につないだら、すぐにVアシストを使い、さらに下→前と移動すれば、ちょうどいいタイミングでVアシストが逆ガードになる。すぐに飛行を解除すれば、着地後にコンボを狙えるぞ。



立ち強Ⓚからなら、垂直ジャンプ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}→キャンセル飛行。

すぐさまVアシストを使用し、下→前と移動してから飛行を解除しよう。

サノス(α)は捕縛時間が長いので、着地後でもしっかりコンボが狙えるのだ。

ゲー事典 **エリアルからの挟み込み補足：**モリガンの↓+Ⓚを当てたあとも、エリアル中の扱いではなくなるため、Vアシストが使用可能に。センチネルと同じくここでサノス(α)を使い、キャンセル空中ダッシュで裏に回ると効果的だ。↓+Ⓚ後は、ほかの技では不可能なキャンセル空中ダッシュができ、さらにしばらく技を出すことができないという特殊な状況になる。

3on3チームバトル攻略

ガードしてていいよ、ケズるから
遠距離空間制圧チーム

ブラックハート（β）／センチネル（γ）／Dr.ドゥーム（β）

ケズリがすごいとコンボがなくても勝ててしまう。相手はやりにくいことこのうえないぞ。Vアシスト対策もバッチリだ。

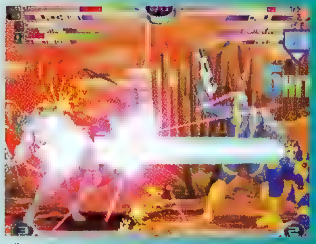
Text:MVP

チーム戦力評価



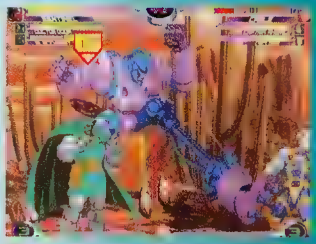
1st Situation ブラックハートが撒く

先発はブラックハートが受け持ち、牽制しつつゲージ溜めを狙う。VアシストはDr.ドゥームで決まりだ。ただし、ブラックハートからはたいしたコンボがないので、Hコンボゲージが2本以上溜まったら早めにセンチネルへ交代したい。ハイパーセンチネルフォースへつなごう。


ブラックハートはゲージ溜めのためにいるので、早めに交代していくようにすること。

2nd Situation ダメージを取りにいく

センチネルは遠距離からのガード崩しが強力。VアシストはDr.ドゥームを使いたいが、Dr.ドゥームの体力をなるべく多い状態に保つため、ブラックハートも使っていこう。Hコンボゲージが溜まったら、ロケットパンチ→ハイパーセンチネルフォースを適当にばらまくといい。


遠距離からでもガードを崩せるセンチネル。Vアシストは体力に応じて使いわけよう。

3rd Situation 最後の粘り

最後に残るのは、どうしてもDr.ドゥームになる。が、ケズリ主体のこのチームなら、相手が無傷で3人残っていることは少ないので、1人でも勝利を狙えるはず。徹底したケズリ狙いに終始し、フォトンアレイ（空中）を多用すれば、じれた相手は勝手に自滅してくれるだろう。

狙っていきたい連続技

{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ▶ {弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ▶ フォトンアレイ
※エリアルのつなぎを遅くすれば、フォトンアレイのヒット数が増加

総評＆改良ポイント

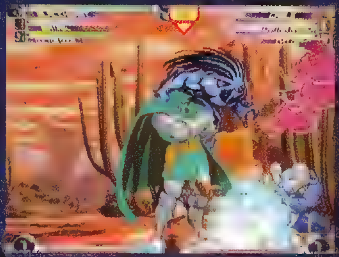
最大の目的である遠距離戦でのケズリと粘りを強化するのなら、ブラックハートを入れ替えるといい。ブラックハートの闘い方は相手との間合いがやや近いため、攻撃を受ける可能性が高いからだ。では、新たに雇うキャラは誰にするか？ ロックバスターが強力なロックマンなら、遠距離ケズリ重視スタイルが完璧に。また、遠距離での粘り面を重視するなら、闘気「氷」の頑丈なボディが魅力的なシルバーサムライも有望株だ。ただし、コンボ面での充実は見込めないので注意。

各アシストの選択

このチームの特性を活かすには、アシストタイプの選択が重要。基本的には攻撃持続時間と多段攻撃によるケズリを重視し、そしてなるべく広範囲をカバーするということを念頭において選択している。これによってメインキャラの行動範囲と安全性が確保されより空間制圧能力が高まっていることがわかるだろう。

とくに注目したいのが、Dr.ドゥームのβ。「対空迎撃タイプ」だけあって、攻撃発生が意外にも早いのだ。さらに圧倒的なケズリ能力を併せ持ち、攻撃持続時間も非常に長いので、メインキャラを長時間にわたってサポートしてくれるという万能さ。これによって守りが強固になるため、ブラックハートの空中制御能力やセンチネルの遠距離狙撃能力（詳しくは後述）と組み合わせれば、相手の接近を許すことなく、ガンガンとケズることができるはずだ。

なお、センチネルは単発の攻撃力が高いαを選択しているが、γも捨てがたい。


Dr.ドゥームのβはケズリが強力。ガードされてもいいので多用しよう。

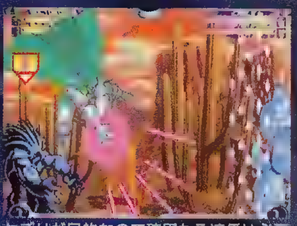
戦術面の適当さ

最大の狙いはケズリを伴う遠距離での牽制。したがって、コンボは無理に狙うまでもなく、相手がスキを見せたときに狙う程度でいい。接近すると相手に攻撃の余地を与えることになるので、逆に危険だ。

さて、本題である戦術面について見てみよう。まず先発のブラックハートは、常に空中状態を維持し、強Ⓟをばらまいていく。Dr.ドゥームのVアシストを使いつつ、空中ダッシュで撹乱するのも有効だが、基本はジャンプ強Ⓟを使った中間距離からの牽制だ。

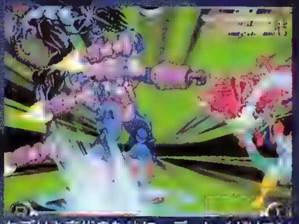
次はセンチネル。立ち強Ⓟ→ロケットパンチと、空中からの弱Ⓚで遠距離からダメージを与えていく。なおかつHコンボでのケズリも安全なキャラだ。攻めの中核を担うぞ。

最後はDr.ドゥーム。ジャンプ強ⓅとVアシストで相手を地上に釘づけにするか、空中フォトンショットを猿のように出していく。Hコンボでのケズリもお手軽だ。チーム内でもっとも遠距離戦が強く単体での生存も十分可能。チームの切り札となるだろう。


ケズリが目的なので確固たる連係は必要ない。とにかく技を出してケズろう。

ディレイドは交代用

このチームは執拗にコンボを狙うわけではないので、どうしてもHコンボゲージがあまりがち。したがって、スキの小さいHコンボでのディレイドHコンボによる交代にまわしていくといい。体力が減っていなくても、Hコンボゲージがあるのならケズリつつ交代していくのがポイントだ。


ケズリと交代のために、ディレイドHコンボを惜しまず使っていくといい。

ゲー事典 **バックジャンプを崩せる？**：本作は空中ガード、Vアシスト、スーパージャンプのおかげでバックジャンプ空中ガードを崩すのが非常に困難。しかし、このケズリチームなら相手のあらゆるスタイルに対処できる。というか、相手の動きを見ているわけではないので、実際には作業チームともいえる。攻撃の読み合いが介在しないので、正直オススメはしないが。

3on3チームバトル攻略

こじつけもいいところ!?
西遊記チーム

ソンソン（γ）／サノス（α）／ハルク（α）

かなり無理のあるコンセプトで結成されたこのチーム。実は、なにげに強かったりする。爆発力はかなりのものだ。

Text:若人

チーム戦力評価



1st Situation 開幕から飛ばすぜ!!

サノスのVアシストを使ってコンボを狙う。攻め込まれたときは、ハルクのVアシスト（α／ガンマスラム）で回避しつつ、そこからコンボを狙うのも有効だ。



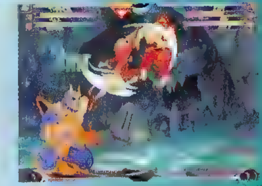
スーパーアーマーを活かして、防御手段に使おう。

狙っていきたい連続技

Vアシスト・サノス→{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ} Ⓒ 強斎天連撃 Ⓗ 天地通貫 Ⓓ ガントレットパワー Ⓓ ガンマクラッシュ

2nd Situation 危なくなったら即交代

ソンソンの体力が減ったら、迷わずサノスに交代。後衛に回ったソンソンを防御手段として使いつつ、ハルクのVアシストを利用したコンボ狙いの連係で攻めよう。



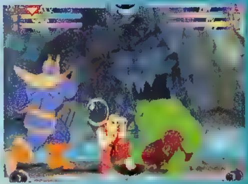
ソンソンが後衛にまわれば防御面が強化されるぞ。

狙っていきたい連続技

{立ち弱Ⓚ+Vアシスト・ハルク→立ち強Ⓚ} Ⓒ 強デススフィアー→{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ ガントレットパワー Ⓓ ガンマクラッシュ

3rd Situation まったり様子見

攻め手がないハルクは、ソンソンのVアシストを活かして防御的に立ちまわるのがベスト。サノスとソンソンが回復するまでの「時間稼ぎ」という仕事も行なおう。



サノスのVアシストを挟み込みに使っていこう。

狙っていきたい連続技

Vアシスト・サノス→{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ（2段目）} Ⓒ ガンマクラッシュ Ⓓ POW

パートナーとの連係で瞬殺!!

このチームのウリは、先発キャラのソンソンにサノスのVアシスト（α／デススフィア）を組み合わせた連係だ。ソンソンが弱Ⓟ+サノスのVアシスト→弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟと組み立てれば、ヒット時はコンボになり、ガードされていても強力な連係として機能する。もちろん、跳び越しからの挟み込みに使っても効果が高く、相手がソンソンの着地際に攻撃を重ねてくれば、見事にヒットさせられる。サノスのデススフィアは相手を捕縛するタイプのものなので、ヒット後はさらに追撃が可能。Hコンボゲージが溜まっていたら、下の即死ディレイドHコンボを叩き込もう。



弾が画面スクロールを止め、ガンマクラッシュの後半部分が多段ヒットするぞ！



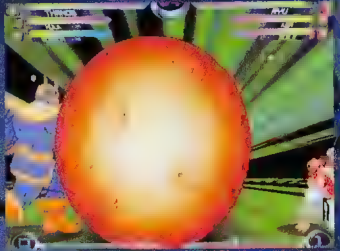
ガントレットパワーを出し、弾が出現したらガンマクラッシュ。弾は画面上に残る。



強斎天連撃→天地通貫。天地通貫が全段ヒットしたあとがディレイドポイントだ。

ソンソンは大切に

ソンソンはこのチームの核となるキャラ。対空系Vアシスト（γ／斎天連撃）を持っていることがその理由だ。防御力が低く、ちょっとした攻撃でも致命傷になりかねないので、体力半分ぐらいを目安に交代することを心がけよう。交代する方法はディレイドHコンボ（以下、ディレイド）、Vカウンター、Vアタックなどさまざまだが、Vカウンター、Vアタックは順番が崩れてしまうので、あまりオススメできない。順番を崩さないためにも、ディレイドで交代を行なおう。理想はコンボとして決めつつ交代することだが、状況次第ではサノスのガントレットパワーを利用して強引に交代してもいい。ガントレットパワーはスキが非常に小さいため、反撃を受ける心配なく交代できるからだ。ガントレットパワーへつなぐ前に使うソンソンのHコンボは、基本的になんでもOK！いきなり猿王を出し、Ⓚによるビームで相手の体力をケズっておくのもいいだろう。



ガントレットパワーは安全なディレイド交代用の技としても役立つ。

ハルクとサノスの狙いは？

サノスは第2のコンボ狙いのキャラといえる。立ち弱Ⓚ+ハルクのVアシスト→立ち強Ⓚ→強デススフィアのコンボ兼連係で攻め立て、ヒットしたら追撃を叩き込んでいこう。ここで決めるコンボは、立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→ガントレットパワー→ガンマクラッシュ。これも大抵のキャラは即死に追いやれるぞ。次にハルク。このキャラは正直いって攻め手がなく、ディレイド要員であることは間違いない。メインに立ったときは、サノスのVアシストを利用した挟み込みと、ソンソンのVアシストを利用したディフェンス的な立ち回りで闘っていくのがベストといえる。

総評&改良ポイント

3人それぞれが役割を持つこのチーム。メインではイマイチ闘えないハルクを除きたいところだが、そうするとディレイドの強力さが損なわれてしまう。実際、サノス→ハルクの順番で強力なディレイドは決められるので、替えるとするならソンソンだろう。オススメは対空系Vアシストを持っていて、サノスのVアシストを活かせるモリガン。なにかとHコンボゲージを必要とするサノス、ハルクコンビには、空中ソウルフィストを利用した高いゲージ溜め能力もうれしいところ。

ゲー事典 **コンボ補足：**上で紹介したサノススタートのディレイドHコンボは、浮き方（ガントレットパワーの当たり方）の関係からセンチネルには決められない。センチネルに対しては、立ち強Ⓚをしゃがみ強Ⓚにしてガントレットパワーにつなごう。こうすれば、ガンマクラッシュを出したときの暗転中に弾が進み、ほかのキャラと同じような感覚でコンボが成立するぞ。

3on3チームバトル攻略

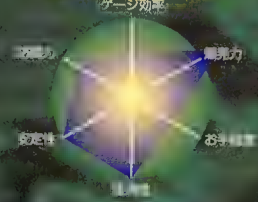
お金重視で友情無視
VICTORY ROAD!! チーム

ジャガーノート(β)／マグニートー(β)／キャプテン・アメリカ(β)

本体性能が高い3人が組むと、すべてが思いのまま。Vアシスト、コンボ、ディレイド、ガード崩し、凶悪なまでのチームだ。

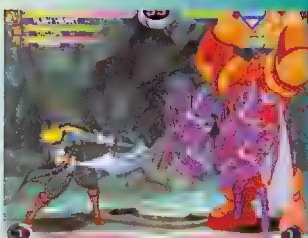
Text:MVP

チーム戦力評価



1st Situation 試合開始直後

やるべきは「サイトラックパワーアップ」ただ1つ。➡+強Ⓟとマグニートーのアシストを併用しつつパワーアップ状態を作り、速攻でキャプテン・アメリカに交代。Vカウンターが理想だが、強引にVアタックでもOKだ。パワーアップ状態で控えに回ることを優先しよう。


Vアシストを絡めて速攻でサイトラックパワーアップ。あとは交代するだけで準備OK。

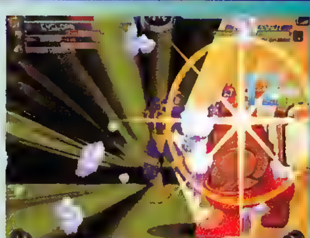
2nd Situation 盾となるキャプテン

強引に出てきたキャプテン・アメリカはコンボをくらうことも多いが、被害はおよそ体力半分程度。残り体力で、ジャガーノートのVアシストを多用しつつ攻め立てていく。倒されるまで働いてもOKだが、基本的には、ディレイドHコンボで安全にマグニートーへ交代しよう。


コンボをくらう覚悟で強引にVアタック。捨て駒としてキャプテン・アメリカを使うのだ。

3rd Situation メインイベント

宴の時間はジャガーノートとマグニートーだけで充分。ジャガーノートのVアシストを出し、その影に隠れつつ空中ダッシュでガードを崩そう。Vアシスト→ダッシュ→目の前から空中ダッシュで背後を取れば両者安全。空中ダッシュからはコンボを狙い、一発で即死させていこう。


勝利にはこの2キャラで充分。ディレイドHコンボを使って確実に即死させていこう。

総評&改良ポイント

ジャガーノートとマグニートーの凶悪さが目立つので、変更するなら「マグニートー→キャプテン・アメリカのディレイドHコンボで即死を狙える」という理由だけでチョイスしているキャプテン・アメリカ。

より強力なチームにするのなら、ゲージ溜め能力とVアシスト対策のビーム系Hコンボがほしいところ。突き詰めるならケーブルだ。このキャラなら対空系Vアシストもあるし、空中ハイパーバイパーで即死&ケズリも万全。っていうか、そこまでしたら負けるなよ!?

ジャガーノートを育成

このチームのキャラ性能は3人とも一級品だが、中でもジャガーノートがヤバイ! 実はこのキャラ、サイトラックパワーアップの効果持続中に控えに回ると、パワーアップ状態が半永久的に持続するのだ! もちろん、前衛に出てきたときも持続している。つまり、Vアシストやジャガーノートヘッドクラッシュがとんでもなく強烈に!!

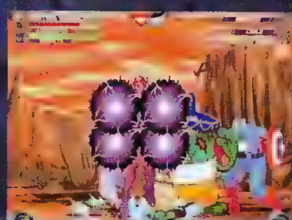
というわけで、いざ下準備。まず先発にジャガーノートを出し、サイトラックパワーアップを使用。そのあといかにして「控えに戻る」かがキモとなる。技を出すとパワーアップ効果が切れるし、Vアタックはコンボを狙われやすい。

そこで出てくるのが「捨て駒」。開始時のHコンボゲージは1本なので、Vアタックをガードされても、スキに受けるダメージは悪くてHコンボゲージ1本分、体力半分程度で済むのだ。マグニートーは防御力がやや低いので、キャプテン・アメリカを捨て駒にしよう。ついでにHコンボゲージを稼がせるといい具合だ。もちろん育てたジャガーノートのVアシストも多用するべし。


パワーアップしたジャガーノートを軸に攻め立てよう。当たればゴッソリだ。

各アシストの選択

Vアシストはジャガーノート、それも単発のダメージが高いβがメイン。ほかの2人は戦略的に有効と思われるものを選択した。ジャガーノートのサイトラックパワーアップを使うときは、時間を稼いでくれるマグニートー。また、押されたときはキャプテン・アメリカを活躍させよう。


ジャガーノートの体力が少ないときはほかのVアシストも使っていこう。

戦術面は?

ジャガーノートはなるべく生かしておくため、常にVアシスト要員として置いておく。ここで重要なのが、ジャガーノートが攻撃を受けないように、メインキャラが相手の背後を取る動きだ。キャプテン・アメリカはジャンプと前転、マグニートーなら空中ダッシュで背後を取っていこう。


マグニートーは空中ダッシュで簡単に背後を取れる。これでアシストも安全だ。

コンボと交代

コンボで一気に体力を奪えるのもこのチームの強み。たとえばマグニートーなら……

●（しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ）→ジャンプ強Ⓚ→空中ダッシュ（◆）→⬇+弱Ⓚ→中Ⓟ→立ち強Ⓚ（1段目）→ハイパーグラビテーション→マグネティックテンペスト

を決めれば、ディレイドHコンボで簡単に即死を狙える!!

ジャガーノートは、基本コンボや画面端の通常投げ→エリアルで体力8割を奪う……。

交代においても、ハイパーチャージングスターとマグネティックテンペストはスキが小さいため、ディレイドHコンボでの交代が安全という大きなメリットがある。凶悪!

ゲー事典 **本当に最強か?**：ジャガーノートのパワーアップが強力なのは事実。しかし、Vアシストを読まれていれば、ディレイドHコンボなりで瀕死の状況に追い込まれてしまう。また、今回P36に掲載している遠距離空間制圧チームにも押されがちだ。となると、マグニートーではなくDr.ドゥームを入れるのが、真の最強チームかもしれない……。

3on3チームバトル攻略

まったくもって強くない
チビッコ嫌がらせチーム

ロックマン(β)／コブン(γ)／ロール(β)

このチームのコンセプトは、相手に対する嫌がらせ。「3人倒して、試合に勝つ！」などという邪念は捨て切れぇ〜い!!

Text 乙人

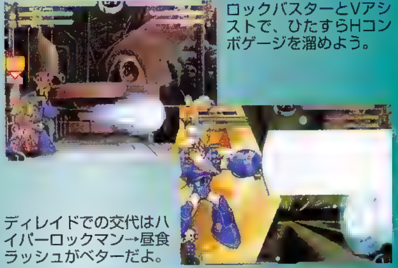
チーム戦力評価



1st Situation ゲージを溜める その1

メイン

ラウンド開始直後からロックバスター（空中）とロールのVアシストでゲージ溜めに専念。MAXになったらスキを見てのVアタック、または安全にディレイドHコンボでコブンにチェンジしよう。



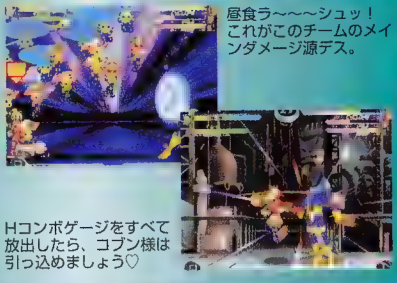
ロックバスターとVアシストで、ひたすらHコンボゲージを溜めよう。

ディレイドでの交代はハイパーロックマン→昼食ラッシュがベターだよ。

2nd Situation ゲージを放出する

メイン

コブンの仕事は昼食ラッシュによるケズり。Hコンボゲージを放出したら、他の2人に交代しよう。ロックマンの体力に余裕があったら、Hコンボゲージを1本残し、Vカウンターで交代するといい。



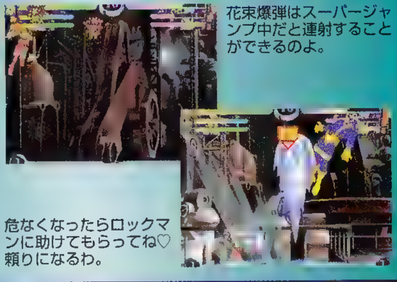
昼食ラ〜〜〜シュッ！これがこのチームのメインダメージ源デス。

Hコンボゲージをすべて放出したら、コブン様は引っ込めましょう♡

3rd Situation ゲージを溜める その2

メイン

ロールがメインキャラのときは、スーパージャンプ中の花束爆弾連発でゲージ溜めを行なう。攻められたらロックマンのVアシストで切り返し、Hコンボゲージが溜まったら再びコブンへチェンジだ。



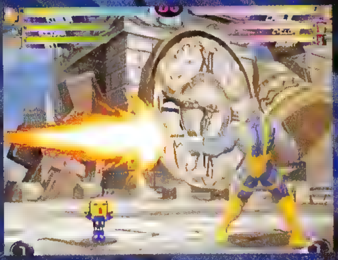
花束爆弾はスーパージャンプ中だと連射することができるのよ。

危なくなったらロックマンに助けてもらってね♡頼りになるわ。

相手のやる気を減殺

体格の小さい3キャラで結成されたこのチーム。相手からしてみれば、技は当たらないしコンボもまともに入らないため、とにかく嫌なこと極まりない（コンボが楽しい本作だけに、まともにコンボを決められないとなると、かなりつまらないのでは?）。相手のフラストレーションを溜める、ただただ嫌なだけのチームといえるだろう。

正直、相手チームを全員倒せるような爆発力は持っていないため、「相手をK.O.して試合に勝つ！」なんてことは不可能といっても過言ではないだろう。このチームは、ひたすらHコンボゲージを溜め相手の体力をケズり、そしてタイムオーバー勝ちすることが最大の目的だ（むしろ、そうしないと勝ちはありえない）。体格が小さいというキャラ特性だけではなく、戦術面でも嫌がらせをする。つまり、相手のやる気をとことん失せさせることが、このチームの狙いであり、それが可能なところが強さといえるのだ。



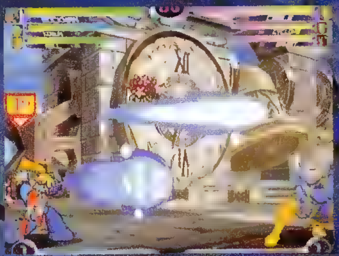
小さいから技が当たらないんデス。コンボも決まりにくいんデス。

セコセコとゲージ溜め

相手の体力をケズって勝つには、大量のHコンボゲージが必要。ここではその溜め方と注意点などを解説しよう。

ゲージ溜め役はロックマンとロール。まずロックマンは、強Ⓟのロックバスターとロールの Vアシストを使ってHコンボゲージを溜める。ロックバスターは、ジャンプの降り際に出し、スキなく連発していこう。注意点はビーム系のHコンボ。これを出されるとあっさり撃ち負けてしまうぞ。また、ロックバスターは必殺技扱いなので、Vアシストとの同時入力は受け付けていない。ロールのVアシストはボタンずらし押しでVアシスト入力が先に出るように。

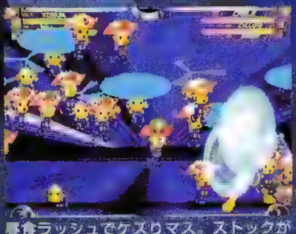
次にロール。こちらはスーパージャンプ中の花束爆弾連発で溜める。相手の位置に応じて弱と強を使い分け、相手がジャンプなどで追ってきたら、2段ジャンプを活用して再度間合いを取ろう。こういった感じで、まずはHコンボゲージをMAXまで溜めることを最優先し、あとは……。



飛び道具をひたすら連射してゲージをMAXまで溜めちゃいましょう♡

ケズりの鬼 コブン様登場!!

溜まったHコンボゲージはコブンにチェンジしてすべて放出！ 昼食ラッシュ(γ)でケズりまくろう。ただし、昼食ラッシュはスーパージャンプによって無傷でかわされる可能性がある。これを封じるため、昼食ラッシュを出す前にロールのVアシストで逃げ道を塞いでおくこと。



昼食ラッシュでケズりマス。ストックが切れたらスキを見て交代してくだサイ。

総評&改良ポイント

総評！ っていうか、ハッキリいってこのチーム弱すぎます。しいて改良ポイントを挙げるなら、ロールをブラックハートに替えることですが、1キャラでも替えるとチビッコチームとしてのカラーが失われてしまいます。なので、替えるなら全キャラをオススメしましょう（オイッ）。P36には、もっと極悪なケズり重視チームも載っていることですしね……。

最後に。こだわりを持ってこのチームをプレイされている方々、ご健闘をお祈りいたします。

ゲー事典 **コンボチャンスは逃さずに：** 上記の攻略ではコンボ関係にまったく触れていないが、やはりチャンスがきたらキッチリ叩き込んでいきたい。3キャラとも非力なので、ダメージ的には期待できないが、それでも重要なダメージ源になるぞ。決めるコンボに関しては、3キャラともエリアルがオススメ。当てる技数が多いので、Hコンボゲージの増加量も多いはずだ。

ドデカイ図体で空を飛ぶぞ

キャラ別対戦攻略　Text MVP

センチネル

リーチが長くて攻撃力も高く、防御力が高くてスーパーアーマーつきのスーパーロボ、ここに登場!!



		H	連
エリアル始動技			
立ち強Ⓚ／↘+強K			
特殊入力技			
↓↙←+ⓀⓀ(空中可)			
必殺技			
ロケットパンチ・斜め下	↓↘→+弱Ⓟ(空中可)		×
ロケットパンチ・前	↓↘→+強Ⓟ(空中可)	○	×
ロケットパンチ・斜め上	→↓↘+Ⓟ(空中可)	○	×
センチネルフォース・斜め下	↓↘→+弱Ⓚ	×	×
センチネルフォース・空爆	↓↘→+強Ⓚ	×	×
ハイパーコンボ			
プラズマストーム	↓↘→+ⓅⓅ		
ハードドライブ	ジャンプ中↓↘→+ⓅⓅ		×
ハイパーセンチネルフォース	↓↘→+ⓀⓀ		×

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

基礎攻略

センチネルは、全キャラ中ナンバー1の防御力とリーチの長い攻撃がウリ。スーパーアーマーのおかげでエリアル始動技で浮かされることも少ない。頑丈なのでくらったとしてもダメージは小さい。となると、あとは攻撃面さえ充実させればいいわけだ。

まず牽制で強力なのが、Vアシスト・斜め下と空中でのロケットパンチ。単体でのダメージが優れているし、ボタン（コマンド）の使い分けで対地、対空ともにカバーできる。

一気にダメージを与えたいときは、しゃがみガードを崩せる「ジャンプ直後の弱Ⓚ」から強Ⓚ→ロケットパンチ・斜め下を狙っていこう。Vアシストを絡めれば見切られにくいためヒット率が高くなるし、これだけでも結構なダメ[illegible]を[illegible]めるのだ。

下段からのコンボは[illegible]パーセンチネルフォースを組み込むことで、Hコンボゲージに応じた[illegible]られ[illegible]コンボを受けても大幅に[illegible]りにくい空[illegible]態を中心[illegible]いたまにダッシュから下段攻撃を狙っていくといいだろう。

技特性解説

●ロケットパンチ
腕を伸ばして攻撃する技だ。空中[illegible]に、↓↘→[illegible]は斜め下、[illegible]は真横、→↓↘+Ⓟは斜め上へ腕を伸ばす。ダメージが大きいうえ、ヒット後にHコンボを狙うことができるセンチネルの主力必殺技だ。地上では間合いが近ければ中攻撃からコンボになるので狙っていきたい。

●センチネルフォース
3体の小型ロボを呼ぶ技。弱は飛び道具で、レバー上下で軌道修正ができる。強は小型ロボが上空を移動していき、そこから真下に空爆を行なう。爆撃位置は基本的に中央から、ボタンを押しっぱなしにすれば画面端へ移動する。

●プラズマストーム
中攻撃や近距離でのロケットパンチからコンボになる。

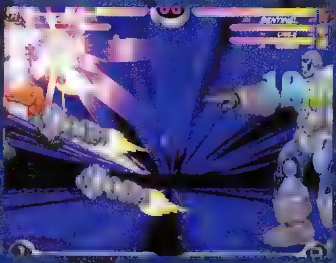
●ハイパーセンチネルフォース
コンボにかかせない技。Hコンボはこれだけで十分だ。



空中からロケットパンチの弱と強を使い分けて牽制するのが強力だ。



昇り弱Ⓚでしゃがみガードを崩せるのが大きい。しかもコンボにつなぐことが可能。



連続技の可能性を無限に広げる[illegible]ハイパーセンチネルフォース

コンボ解説

Iのコンボは、Hキャンセルでハイパーセンチネルフォースにつないでいるのがポイント。ハイパーセンチネルフォースのあとは立ち強Ⓟで追撃することができ、早めにキャンセルをかければ再度ハイパーセンチネルフォースがコンボになるのだ。しかも、画面端なら立ち強Ⓟ→ハイパーセンチネルフォースで追撃しても相手との間合いが離れないため、何セットか決めたあとでも、立ち強Ⓚで追撃してエリアルを狙えるぞ。

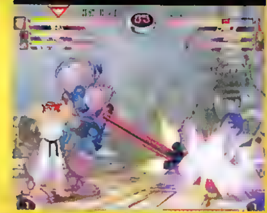
さらに、画面端ならエリアル中のロケットパンチのあとに追撃することが可能。それだけで相手の体力をゲージ半分奪う威力を持っている。

なお、画面中央でIのコンボを狙おうとしても、相手との間合いが離れてしまうため立ち強Ⓚを入れられない。画面中央では、ハイパーセンチネルフォースからの追撃を立ち強Ⓟ→ロケットパンチ・前にして、それにHキャンセルをかけてハイパーセンチネルフォースにつないでいこう。

IIは画面端限定のお遊びコンボ。立ち中Ⓟの1段目にキャンセルをかけてスーパージャンプをしつつ、超低空でハードドライブを出そう。こうするとハードドライブのあとすぐに着地できるため、まだ空中にいる相手に追撃ができるのだ。あとは普通にコンボを入れるだけ。ただ、このコンボはHコンボゲージを2本使うにも関わらず、体力をゲージ3分の1強しか奪えない。まさにお遊びコンボといえる。

ヴァリアブルアシスト一覧

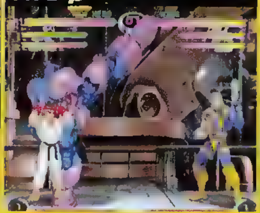
TYPE-α



ロケットパンチ・斜め下
ハイパーセンチネルフォース

ロケットパンチを見舞うので、攻撃発生とダメージにおいて優れている。連続技に組み込めば、大幅なダメージ増加を見込めるだろう。また、遠距離からビーム感覚で使うのも効果的だ。

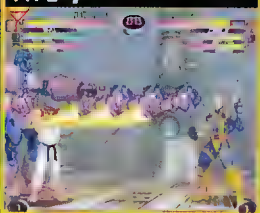
TYPE-β



立ち強Ⓚ
ハイパーセンチネルフォース

打ち上げタイプとしては普通の性能。しかし、リーチとスーパーアーマーを考えると、単なる打ち上げ攻撃ではなく、対空技としての性能が際だっていることが分かるはず。使えるぞ！

TYPE-γ



弱センチネルフォース
ハイパーセンチネルフォース

攻撃発生の早さに期待はできないが、多段ヒットするということと、飛んでいくスピードが遅いことから、牽制攻撃としてはかなり優秀。遠距離から接近する際に出していくといい。

※技名は上段がVアシスト時、下段がVコンビネーション時のもの

COMBO INTRODUCTION

I（画面端）{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ} Ⓒ ロケットパンチ・斜め下 Ⓗ ハイパーセンチネルフォース→［立ち強Ⓟ Ⓒ ハイパーセンチネルフォース］×4→立ち強Ⓚ Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ ロケットパンチ・前→{強Ⓟ→強Ⓚ}

II {しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ（1段目）} Ⓒ スーパージャンプ→ハードドライブ→{立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ} Ⓒ ロケットパンチ・斜め上 Ⓗ プラズマストーム

ゲー事典 Iのコンボは、ハイパーセンチネルフォースのダメージが問題。基本的に段数が増えやすくダメージは大きくない技なので、追撃を変えるだけでダメージに変化が出る。立ち強Ⓟは追撃が簡単な代わりにハイパーセンチネルフォースがたくさんヒットしてしまう。逆にロケットパンチ・前だと相手の浮きが高くなりヒット数が減るため、ダメージアップを計れるのだ。

泡重視！ byオ○バス

Text 若人

サノス

「マーヴルスーパーヒーローズ」のラスボス、サノスが正式プレイヤーキャラとして参戦。コイツは凶悪[illegible]



エリアル始動技			
しゃがみ強Ⓟ／⬋＋強Ⓟ			
特殊入力技			
空中で⬇＋強Ⓚ／⬅＋強Ⓚ			
必殺技		H	連
タイタンクラッシュ	⬇⬊➡＋Ⓟ（空中可）	○	×
デススフィア	⬇⬊➡＋Ⓚ	○	×
ハイパーコンボ			連
ガントレットパワー	⬇⬊➡＋ⓅⓅ		×
ガントレットリアリティー	⬇⬋⬅＋ⓅⓅ		×
ガントレットスペース	⬇⬊➡＋ⓀⓀ		×
ガントレットソウル	⬇⬋⬅＋ⓀⓀ		×

チェーンタイプ　地上：6　空中：6

技特性解説

●**タイタンクラッシュ**
突進系必殺技。弱と強では突進距離が異なる。スキがかなり大きいので、コンボにのみ使用するようにしたい。

●**デススフィア**
飛び道具系必殺技。ヒットすると泡の中に相手を閉じ込め、一定時間制御不能状態にすることができる。コンボに絡めていければかなり強力だ。

●**ガントレットパワー**
巨大な気弾を放つ攻撃。発生が早く、ガードさせても反撃を受けない優秀なHコンボだ。サノスの持つHコンボの中で、もっとも威力が高い点も見逃せない。

●**ガントレットリアリティー**
画面上に2つの壁を発生させ、相手を挟み込んで攻撃する。相手の状態によってはクリーンヒットせず、その場合は威力がダウンするうえ、反撃を受ける可能性もある。

●**ガントレットスペース**
無数の小隕石を発生させて攻撃。ケズリで与えられるダメージの大きさがポイント。

●**ガントレットソウル**
相手の体力を吸収し、自分の体力を少しだけ回復する。もちろん、[illegible]のは回復ダメージだけだが、コンボとして[illegible]機会があるので使う価値はある。



たとえガードされたとしても状況的には五分なので、どんどん使っていけるぞ。



デススフィアは、Vアシストを絡めることでチェーンから連続ヒットする。

基礎攻略

サノスが狙う[illegible]は、ヒット時の見返りが大きいデススフィア。この技を遠距離から繰り出し、牽制していこう。ただし、デススフィア単体では相手に跳び込まれると危介。対空系、または攻撃発生の早いVアシストと組み合わせて使っていくようにしたい。[illegible]で連係を[illegible]てる際も[illegible]セル[illegible]発生の早い[illegible]アシストをチェーンに絡めつつ出していこう。こうすればガードされても強制ガードになるし、ヒットしていればコンボとして成立するぞ。デススフィアがヒットしたら、Hコンボゲージなどの状況に応じた、最大ダメージコンボを叩き込んでいこう。

もうひとつ、中段攻撃からのコンボも狙っていきたい。下方向に判定が強く攻撃発生も早いジャンプ弱Ⓚをジャンプ直後に出せば、しゃがみガードしている相手にヒットさせることが可能。さらに、素早くキャンセルをかけて弱タイタンクラッシュを出せば、そのままコンボとして決められるぞ。近距離でのガードを崩す手段として、跳び込みのあとや、相手の起き上がりに狙っていこう。ただし、体格の小さいキャラ（バレッタやロールなど）にはタイタンクラッシュが当たらないので注意。相手キャラに応じて使うようにすること。



しゃがみガードを崩しつつ、弱タイタンクラッシュにつなげよう。



ジャンプ弱Ⓚはジャンプの昇りぎわに出すことで、中段攻撃として使うことが可能。

コンボ解説

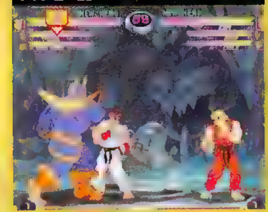
IのコンボはHコンボゲージを使った基本コンボ。ガントレットパワーの硬直が解けた瞬間にガントレットソウルを出せば、空中でヒットする。

IIはHコンボゲージがない場合に決めるコンボ。エリアルの初段となるジャンプ弱Ⓚを少し高めの位置で当てるのが、決めるためのコツとなる。

IIIのコンボは画面端限定のアレ。体格の小さいロックマン、ロール、コブンの3キャラには⬅＋強Ⓚがヒットしないので覚えておこう。

ヴァリアブルアシスト一覧

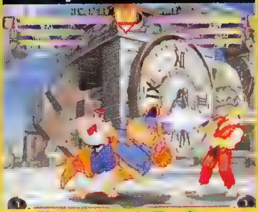
TYPE-α



強デススフィア
ガントレットパワー

攻撃発生が遅いため、コンボに絡めるためには弱→中→強の3段チェーンが必要となるが、ヒット時の見返りの大きさはやはり魅力的。サノスのVアシストはコレで決まりだ。

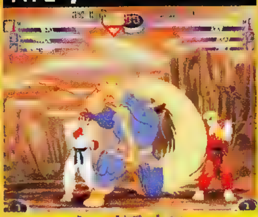
TYPE-β



強タイタンクラッシュ
ガントレットリアリティ

画面端から強タイタンクラッシュで突進。ヒット後にスーパージャンプで追いかければエリアルを叩き込むことができるものの、かなり難しい。また、使い勝手自体も悪いのでイマイチ。

TYPE-γ



しゃがみ中Ⓟ
ガントレットスペース

数あるVアシストの中でもっとも使えない部類に入るのが、打ち上げタイプのVアシスト。サノスの場合もそれは変わらず、使い勝手は悪いため、選択肢の中から除外せざるを得ない。

※技名は上段がVアシスト時、下段がVコンビネーション時のもの

COMBO INTRODUCTION

I {しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ▶ ガントレットパワー→ガントレットソウル

II {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ▶ {弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ▶ 強タイタンクラッシュ

III（画面端）⬅＋強Ⓚ Ⓒ▶ 弱デススフィア→ダッシュ⬅＋強Ⓚ Ⓒ▶ デススフィア……

ゲー事典 IIIのコンボはサイクロップス、バレッタ、ソンソン、ダルシム、スパイダーマン、スパイラル、Dr.ドゥームには入らない。シュマゴラス、ウルヴァリン、アミンゴ、セイバートゥース、ブラックハート、アイスマン、ルビィ、ザンギエフ、ジン、ジャガーノート、コロッサス、ベノム、トロン、モリガン、飛竜、ハルク、オメガレッドには画面中央でも決められる。

ねこまっしぐら
キャラ別対戦攻略

Text：若人

フェリシア

フェリシア＋仲間＋Vアシスト＝コンボが強力。補正のないハイパーコンボで大ダメージを狙うのだ。



エリアル始動技			
立ち強Ⓚ／↘＋強Ⓚ			
特殊入力技			
←＋強Ⓚ／近間で→↘↓↙←＋Ⓚ			
必殺技		**H**	**連**
デルタキック	→↓↘＋Ⓚ（空中可）	○	×
ローリングバックラー	↓↘→＋Ⓟ	○	×
	（突進中にⓅorⓀで追加攻撃）	①	×
サンドスプラッシュ	↓↘→＋Ⓚ	○	×
キャットスパイク	→↓↘＋Ⓟ	②	×
ハイパーコンボ			**連**
ダンシングフラッシュ	↓↘→＋ⓅⓅ		×
プリーズヘルプミー	↓↙←＋ⓀⓀ		○
スーパーサンドスプラッシュ	↓↘→＋ⓀⓀ		×

①強Ⓟのみ×　②弱は○、強は×

チェーンタイプ　地上：D　空中：6

技特性解説

●→↘↓↙←＋Ⓚ（ヘルキャット）
コマンド投げだが投げ間合いは狭く、ダメージも通常投げ（ボタン連打）より小さい。

●デルタキック
地上版は連続ヒットせず、スキも大きいため使いにくい。空中版はエリアルの締めに。

●ローリングバックラー
単体ではスキが大きいので、追加攻撃との併用が大前提。コンボ用の技と認識しておこう。追加攻撃は、弱Ⓟが吹き飛ばし系、強Ⓟが上昇系、Ⓚがダウンを奪えるスライディングキックだ。いずれも、ローリングバックラーがヒットしていれば連続ヒットするぞ。

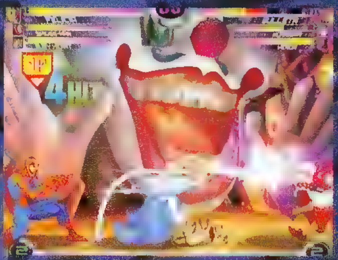
●サンドスプラッシュ
フェリシアの必殺技の中でもっともスキが小さい。コンボや連係に組み込んでいこう。

●キャットスパイク
特に使い道はない。

●ダンシングフラッシュ
相手をロックするタイプのHコンボ。攻撃発生が早いので、コンボや密着時の反撃に。

●プリーズヘルプミー
ダメージ補正の影響を受けないHコンボ。始動となる攻撃は相手の位置へ飛んでいく。

●スーパーサンドスプラッシュ
サンドスプラッシュの強化版。性能や用途などはダンシングフラッシュとほぼ同じ。



弱（＋Vアシスト）→中→立ち強Ⓟ→↘＋強Ⓚなどのチェーンから……



Vアシストをコンボにし、さらにプリーズヘルプミーを叩き込もう。

基礎攻略

フェリシアの基本性能はい[illegible]普通で、特にコレとい[illegible]テクニカル[illegible]が当たらない[illegible]持っているが、前が悪く使い勝手はイマイチだし、そのほかの必殺技を見ても、立ち合いで効果を発揮するのはサンドスプラッシュぐらい。ほとんどコンボ用の技となっている。

これらを考慮するとフェリシア[illegible]見いだせる闘い方はただひとつ、「コンボを狙いにいく」だけ、といっても過言ではないだろう。ダッシュ（フェリシアのそれはステップ系のため、あまり有効ではないが……）や跳び込みから、コンボを狙った攻めを主軸に闘っていこう。

フェリシアの基本コンボは、右下のカコミにある通り。狙っていきたいのは、やはりプリーズヘルプミーを絡めたコンボだ。前述したように、この技はダメージ補正の影響を受けないため、ヒット数が多くても安定したダメージを与えられる。つまり、この技につなげば大ダメージを与えられるわけだ。ただし、始動の攻撃が飛んでいくのは暗転時に相手がいた場所なので、のけぞって後退していく相手にはヒットしない。一応、しゃがみ強Ⓚキャンセルや、ローリングバックラー↓追加攻撃（Ⓚ）Hキャンセルなら決められるが、それは相手がダウン回避されなければの[illegible]。確実なコンボとして決められるのは、暗転後に相手の位置が狂わない、画面端に追い込んだ状況のみとなっている。

画面中央でプリーズヘルプミーを絡めた確実なコンボを決めるためには、Vアシストの協力が必要だ。それも、相手をのけぞらせずその場に停滞させる、または引き寄せるタイプのVアシストに限定される。有力なのはサノスやスパイダーマンのα、マグニートーのβ。この手のVアシストを持つキャラをチームにひとり加えておき、チェーンから確実に決めよう。

コンボ解説

フェリシアのコンボは、チェーンから強ローリングバックラーにつなぎ、さらにHキャンセルをかけてHコンボを決めるのが基本形だ。チェーンに使う立ち強Ⓟは3段技なのだが、少し間合いが離れていると3段目が空振りするので、2段目でキャンセルをかけていくのが安全だといえる。

画面端限定で決められるⅡのコンボは非常に強力。立ち弱Ⓚ（バウンドぎわに当てる）へのつなぎがややシビアだが、ぜひともマスターしてほしい。

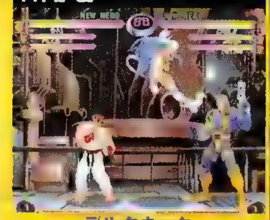
COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛ジャンプ弱Ⓚ→強Ⓚ｝→ダッシュ｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ｝Ⓒ▶強ローリングバックラーⒽ▶ダンシングフラッシュ

Ⅱ（画面端）｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ｝Ⓒ▶強ローリングバックラーⒽ▶プリーズヘルプミー→（少し前進して）立ち弱ⓀⒸ▶プリーズヘルプミー……

ヴァリアブルアシスト一覧

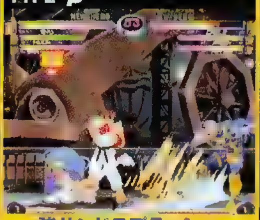
TYPE-α



デルタキック
スーパーサンドスプラッシュ

地上、空中、どちらの相手にも連続ヒットせず、反撃を受けやすい。よって、メインキャラのフォローが必要となる。最後の攻撃判定がヒットしたあとは、空中の相手に追撃が可能だ。

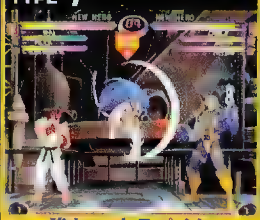
TYPE-β



強サンドスプラッシュ
スーパーサンドスプラッシュ

強サンドスプラッシュで相手を吹き飛ばす。画面端や挟み込み状態でヒットさせれば、そのあとノーマルジャンプからのエリアルを決められる。コンボ専用のアシストといった感じだ。

TYPE-γ



強キャットスパイク
スーパーサンドスプラッシュ

強キャットスパイクを繰り出し、相手をその場に叩きつける。発生が早いのでコンボに組み込みやすく、叩き付けた瞬間に追撃を決めることも可能だ（相手はダウン回避できるが）。

※技名は上段がVアシスト時、下段がVコンビネーション時のもの。なお、Vカウンター時はβとγが逆になる

ゲー事典　Hコンボゲージがないときに決めるコンボは、しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→強ローリングバックラー→追加攻撃が基本になる。追加攻撃をⓀにして相手をダウンさせ、さらにしゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ→強空中デルタキックを狙ってみるのも悪くない。ダウン回避をされるとしゃがみⓀ以降の攻撃は決まらないが、狙う価値は十分にあるぞ。

業界屈指のチビキャラ

キャラ別対戦攻略

Text：若人

コブン

あのガム好きな犬っころより小さくて、とにかくカワイイ。ケズリがいやらしくて、技が当たらんイヤンな奴だ。



エリアル始動技			
立ち強Ⓟ／立ち強Ⓚ／↓+強Ⓟ			
必殺技		**H**	**連**
コブンファイアー	↓↘→+Ⓟ（タメ可）（空中可）	○	×
援護攻撃（突進！）	↓↙←+弱Ⓟ	×	×
援護攻撃（掴み！）	↓↙←+強Ⓟ	×	×
援護攻撃（墜落！）	↓↙←+弱Ⓚ	×	×
援護攻撃（飛行！）	↓↙←+強Ⓚ	×	×
ブルムバ	↓↘→+Ⓚ	○	×
紙飛行機	↓↘→+スタート（タメ可）	○	×
ハイパーコンボ			**連**
昼食ラッシュ	↓↘→+ⓅⓅ		×
キングコブン	↓↘→+ⓀⓀ		×

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

●コブンファイアー
弱は真横、強は斜め上に火を吹く。ボタン押しっぱなしでタメると火が大きくなるが、タメすぎると通常時より小さい火を自動的に吹いてしまう。

●援護攻撃（突進！）
画面端から仲間を呼び出し、突進攻撃をさせる。

●援護攻撃（掴み！）
画面端から仲間を呼び出し、ヒットすると相手を一定時間制御不能にする。ここで追撃しよう。しくじった場合は仲間が回復アイテムを運んでくるぞ。

●援護攻撃（墜落！）
頭上にプロペラをつけた仲間を呼び出して攻撃。

●援護攻撃（飛行！）
画面端から仲間を呼び出し、画面上部をカバー。攻撃の性質は（墜落！）とほぼ同じだ。

●ブルムバ
変形マシンに乗って突進。

●紙飛行機
紙飛行機を飛ばす。ボタン押しっぱなしで爆発までの時間を調節できる。また、紙飛行機はレバーで操作が可能だ。

●昼食ラッシュ
アシストタイプによって性質が変化。詳しくは基礎攻略のほうを参照してほしい。

●キングコブン
仲間と合体して一定時間巨大化。ボタンで攻撃ができる。

基礎攻略

攻撃力と防御力は全キャラ中最低。リーチも極端に短いので、まともに闘うのは不可能に近い。コブンの強いところは、体格の小ささと、売りにする昼食ラッシュのケズリだけといってもいいだろう。

もちろん、体格が小さいということは、相手にしてみればかなり嫌なものである。技が当たりにくければ、コンボもまともに決められないからだ。この長所を活かし、Vアシストをメインに闘おう。そして、溜まったHコンボゲージを昼食ラッシュにつぎ込み、ひたすら相手の体力をケズる。これがコブンの基本にして最大の戦法だ。



とにかく小さすぎて技が当たらない。これがコブンの強さといえる部分である。

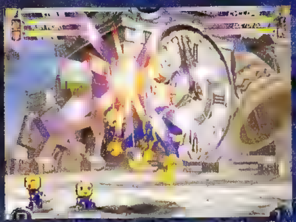
では、そのケズリに用いる昼食ラッシュについて解説しておこう。前述の通り、この技は選択したアシストタイプによって技の性質が変化する。下のカコミを見ても分かるように、コブンのVアシストは優秀なものがなにひとつとして存在しない。よって、Vアシストではなく、昼食ラッシュの性質でアシストタイプを選択するのが正解だ。それぞれの性質を見ていこう。

●αの昼食ラッシュ



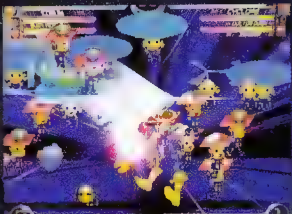
地上を無数のコブンが通過していく。ヒット時のダメージがもっとも大きい。

●βの昼食ラッシュ



画面がスクロールしていくタイプ。ダメージが小さく、ケズリ技としてもイマイチ。

●γの昼食ラッシュ



画面全域を攻撃するタイプ。ケズリ技としての性能が高いうえ、スキも小さい。

まず、ケズリダメージの小さいβは論外。αはヒット時のダメージがもっとも大きいが、当てられる状況は少なく、スキが大きいためガードされるとほぼ確実に反撃を受けてしまう。というわけで、オススメなのはスキが小さくケズリダメージが最大のγだ。

コンボ解説

非力なコブンは、コンボを決めても大したダメージを与えられない。唯一、Hコンボを絡めたⅡはそこそこのダメージを与えられるが、密着時限定かつヒット確認の時間が技1発分だけ。使うとしても、反撃を覚悟したうえでの決め打ちか、反撃時ぐらいだ。

実際、コブンはコンボに依存したキャラではない。狙いとなるのは、やはり昼食ラッシュ（γ）によるケズリと、体格の小ささにものをいわせた嫌がらせになるだろう。

ヴァリアブルアシスト一覧

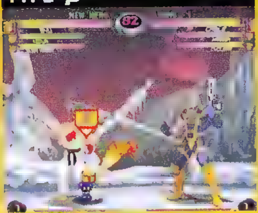
TYPE-α



援護攻撃（突進！）
キングコブン

援護攻撃（突進！）で攻撃する。3種類のVアシストのうち、もっとも使えるのがコレだ。しかし、アシストタイプの選択は昼食ラッシュの性質にかかっているので、あまり意味はない。

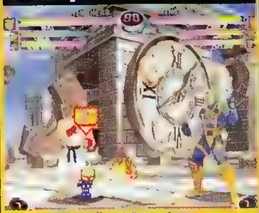
TYPE-β



強コブンファイアー
キングコブン

強コブンファイアーで攻撃。攻撃判定があまりに小さいので、対空技としてまったく機能してくれない。そのうえ、昼食ラッシュの性質も最悪。選択肢から除外していいだろう。

TYPE-γ



弱コブンファイアー
昼食ラッシュ

昼食ラッシュの性能がもっとも高いので、Vアシストに関係なくコレを選ぶことをオススメする。一応、Vアシストの性能も悪いわけではなく、コンボに絡められないこともない。

※技名は上段がVアシスト時、下段がVコンビネーション時のもの

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ ジャンプ｛弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ｝→ダッシュ｛立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ｝Ⓙ｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→（画面端のみ）強Ⓚ｝

Ⅱ 立ち弱ⓅⒸ 昼食ラッシュ（α）

ゲー事典 とても可愛らしいコブンちゃん。コイツに「ホレちまったぜ！」っていう人は、PS用ソフト『トロンにコブン』と『ロックマンダッシュ』シリーズで遊んでみよう。前者はパズルやアクションなどの多彩なゲームが用意されたアクションバラエティ。後者は非常に遊びやすい3DアクションRPGで、最新作の『ロックマンダッシュ2』が発売されたばかりだぞ。

究極まで駆け上がるのみ！

SYSTEM TEXTBOOK

エリアルをとことんまで突き詰めろ！

『VS.』シリーズの華は、やっぱりエリアル。システムを極めれば、コンボの最終形が見えてくるぞ。

Text：ちゃっきー

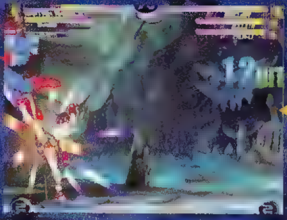
「ロック状態」の仕組み

エリアルを使ったコンボを作る際には、その特性をしっかりと理解しておく必要がある。中でも、Vアシスト、必殺技、エリアル始動技→スーパージャンプなどができなくなる「ロック状態」は、核を担う重要なシステムといえる。

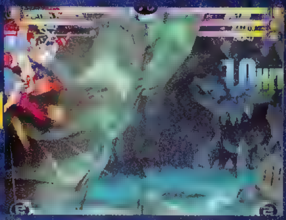
ロック状態が発生するのは、空中チェーンからの強攻撃や必殺技といった「エリアル終了技」を組み込んだとき。このおかげで、エリアルの可能性は大きく制限される。

その典型例となるのが、画面端でエリアルを決めたあと。画面端なら、強攻撃で相手を叩き落としたあと、ダウンしている相手をさまざまな技で拾うことができる（タイミングが合えばの話だが）。しかし、このときはロック状態になっているので、エリアル始動技を当てても再びエリアルに移行することはできない。当然、キャンセルからの必殺技（Hコンボ）も不可能だ。

ゆえに、さらなるコンボを目指すためには、この「ロック状態」をいかにしてかいくぐるかがカギとなる。ここでは、上級エリアルを構築するための要素とともに、具体的なコンボも紹介していこう。



ただ、エリアル始動技を当ててもスーパージャンプ不可能。これがロック状態だ。

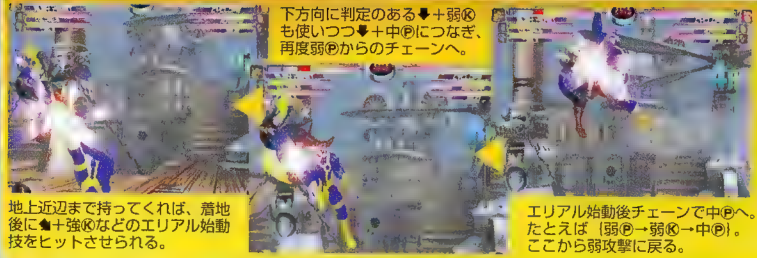


画面端では強攻撃で叩き落としたあとに追撃が狙える、というのはもはや常識。

ロック状態の回避

エリアル終了技を使うとロック状態になるのであれば、それを使わずにエリアルを構成すればいい。左にあるサイクロップスのコンボは、その代表例だ。弱＆中攻撃だけで地上近辺までつなぐことができれば、着地後さらにエリアル始動技からのスーパージャンプを使うことが可能だ。

一方、特殊な例となるのが下のケース。ヒット後に跳ね返る技（モリガンの↓＋強Ⓚなど）をエリアルに組み込むことで、ロック状態を回避できるのだ。前述の技を当てた時点でエリアル中の扱いではなくなるため、キャンセルで必殺技につないでもOKだ。



下方向に判定のある↓＋弱Ⓚも使いつつ↓＋中Ⓟにつなぎ、再度弱Ⓟからのチェーンへ。

地上近辺まで持ってくれば、着地後に↖＋強Ⓚなどのエリアル始動技をヒットさせられる。

エリアル始動後チェーンで中Ⓟへ。たとえば｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ｝。ここから弱攻撃に戻る。

パターン① サイクロップス

エリアルを｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ｝とつなぎ、そのあと再び弱攻撃からのチェーンにつなぐ。中Ⓟ、↓＋中Ⓟどちらからでも弱攻撃を連続ヒットさせられるのがポイントだ。



キャンセルでシェルキック。キャンセルのタイミングが少し難しいので注意しよう。

着地後は余裕のある時間だけ歩き、｛弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ｝から再びエリアルにつなげよう。

↓＋強Ⓚは低い位置で当てたほうがそのあとにつなぎやすい。｛弱Ⓚ→↓＋強Ⓚ｝がオススメ。

パターン② モリガン

↓＋強Ⓚを当てた時点で、エリアル中の判定ではなくなるのがミソ。そのおかげで、キャンセルで必殺技（シェルキック）につないでもロック状態にはならないのだ。

副作用を利用する

通常はエリアルの障害となるロック状態。しかしその副作用として、「画面端で技をヒットさせたときにあまり間合いが離れなくなる」という特長がある。これを利用すれば、ロック状態限定のコンボに発展させることも可能。地上や空中のチェーンで、マニアックなエリアル（コンボ）を作ることができるぞ。

この系統のコンボは、画面端のエリアルで強攻撃をヒットさせたあとに狙うのが基本。また、ケンの神龍拳や豪鬼の滅殺豪螺旋など、ヒット後にロック状態が発生するHコンボも存在する。これも合わせて覚えておきたい。



叩き落としたら着地際に↓＋強Ⓚ。下方向に判定が大きいのでダウン中の相手を拾える。

間合いが離れないため、着地後｛立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ・強Ⓚ｝がフルセット入るのだ。

｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ｝をやや遅めにつなぎ、強Ⓚを低い位置で当てよう。

パターン① サイクロップス

基本パターンの例。エリアルを強Ⓚまでつないだあと、ダウン中の相手を↓＋強Ⓚで拾う。間合いが離れないので、そのあと地上チェーンを何発も叩き込むことが可能だ。



バウンドしたところを、立ちorしゃがみ弱Ⓚで拾い、その後チェーンにつないでいこう。

これもロック状態のため、間合いが離れない。立ち強Ⓚはスキが小さく、さらに追撃を狙える。

滅殺豪螺旋がヒットしたあとは、エリアルで強攻撃を当てたときと同様にロック状態となる。

パターン② 豪鬼

上の例を進化させた形。始動技には滅殺豪螺旋を使用。そのあとダウン中の相手を拾いつつ、チェーンでスキの小さい立ち強Ⓚにつなぎ、さらなる追撃を狙うというものだ。

ゲー事典 **番外編**：ケーブルのスーパージャンプ昇りハイパーバイパー（↓↘→↙＋ⓅⓅと入力しよう） ・着地スーパージャンプ昇りハイパーバイパーは非常に強力なコンボ。普通のキャラにはあまり入らないが、スーパーアーマー系の重いキャラならイケる。Vアシストを巻き込んでダメージ286！ なんてのが夢ですな。連打ナシと連打＋レバー↑を使い分けよう。

絶望の影「深淵」を絶て!!

vs.CPU GUIDEBOOK

最終ボス『アビス』を攻略せよ

全部で3つの形態があるアビス。それぞれの攻略法をしっかり覚えておき、感動のエンディングを見よう。

アビス第1形態
エリアル始動技→裏回りで楽勝!!

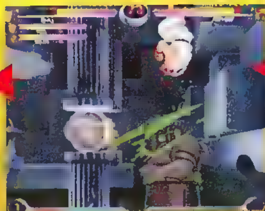
波蝕の鎧に身を包むアビス第1形態は、移動や攻撃のスピードなどが全体的に鈍く、自キャラが裏に回ったときの振り向きスピードも遅い。この弱点をつけば、簡単に倒すことが可能だ。

攻略法でもっとも有効なのが、下の連続写真で紹介しているもの。「単発のエリアル始動技を当てる」→「スーパージャンプでキャンセル」→「軌道を調節してアビスの裏側へ回る」。この3つの行動を繰り返すだけで、簡単に勝てるのだ。裏に回ったときにアビスが攻撃時間の長い技を出しているようなら、すかさず攻撃を叩き込んでいこう。

唯一、空中から無数の槍を降らすHコンボには注意。先程「攻撃スピードが鈍い」と述べたが、この技は例外で、暗転後にガードが間に合わなタイプの技なのだ。跳び越すときなどは、しっかり空中ガードを入れておこう。



アビスの正面からエリアル始動技を当て、キャンセルでスーパージャンプ。



ジャンプ軌道を制御してアビスの背後へ。空中ガードを忘れずに入力しておこう。



背後から攻撃し、アビスが振り向きそうになったら再度エリアル始動技だ。

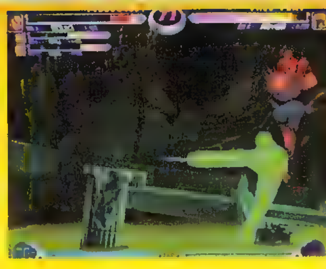
アビス第2形態
飛び道具がないキャラは地道に

最終形態へと変態するアビス本体の守護者が第2形態。基本的な攻略法は第1形態と同じものが通用するが、第1形態よりも動きが素早いので、少し改良する必要がある。

といっても、その改良はいたって簡単なもの。エリアル始動技をスキの小さい弱攻撃に変え、ノーマルジャンプで跳び越すようにするだけだ。振り向きスピードは早いので、タイミングには注意しよう。

ある程度攻撃を加えていくとアビスは地面に潜り、その後、3つの泡を発生させてくる。この泡はガードできないうえに、くらうと一定時間制御不能状態に陥ってしまう。泡は打撃を加えることで消滅させられるので、攻撃系のVアシストを呼んで、すぐに画面から消してしまおう。

なお、相手キャラの体をすり抜けて裏に回れる突進技、または特殊入力技を持っているキャラは、アビス第1、第2形態を比較的楽に倒すことが可能。左表に挙げてある技は、その代表例となっている。



第1形態より小さいので、全キャラノーマルジャンプで跳び越えられる。



泡攻撃を仕掛けてきたら、Vアシストを呼び出してすぐに破壊しよう。

裏へ回れる有効な技
スパイダーマン
ウェブスイング(↓↙←+Ⓚ)
ガンビット
ケイジャンストライク(↓タメ↑+ⓅorⓀ)
セイバートゥース
バーサーカークロー(↓↘→+Ⓟ)
キャプテン・アメリカ
側転(→↘↓↙←+Ⓟ)
ケン
前転(↓↙←+Ⓟ)
ウルヴァリン
バーサーカークロー(↓↙←+Ⓟ)
ルビィ ハート
シュバルツェール(↓↘→+Ⓟ)

アビス最終形態
多段ヒットHコンボで瞬殺せよ!!

最終形態となったアビスの当たり判定は、本体と時折見せる球体(核)の2ヶ所。その両方に攻撃を加えると、大ダメージを与えることができる。最終形態の攻撃方法はさまざまだが、すべてガードでしのぎ、無理せず闘えば簡単に倒せるだろう。

ポイントは、常に相手の腹付近(中央)にいること。攻撃をくらう可能性が低く、逆にこちらの攻撃を当てやすいからだ。ノーマルジャンプ空中チェーンなどで地道にダメージを与えよう。また、相手が地面に潜ったときもチャンス。火柱攻撃or移動をしてくるので、地面に潜ったらとりあえず前ダッシュしてガードしよう。うまくいけば、火柱攻撃を回避しつつ、裸になった核を狙うことができるぞ。

Hコンボゲージが溜まっているようなら、多段ヒットするHコンボ(左表の例を参照)を使うと効率がいい。大ダメージを与えられるので、こちらの体力に余裕があれば、強引に狙うだけでも勝てるのだ。



画面外からも攻撃を仕掛けてくる。とにかくガードに徹しよう。



本体の腹付近は、核も狙える絶好のポイント。ここで攻撃を仕掛けよう。

大ダメージを与えられるHコンボ
マグニートー
マグネティックテンペスト(↓↘→+ⓀⓀ)
バレッタ
クールハンティング(↓↘→+ⓅⓅ)
アイスマン
アークティックアタック(↓↘→+ⓅⓅ)
オメガレッド
オメガデストロイヤー(↓↙←+ⓅⓅ)
ケーブル
ハイパーバイパー(↓↘→+ⓅⓅ)
シルバーサムライ
雷鳴剣(↓↘→+ⓀⓀ)
ブラックハート
アーマゲドン(↓↘→+ⓅⓅ)

ゲー事典

第2形態は遠距離攻撃で倒すのも吉:3形態の中で一番厄介なのは、なんだかんだで第2形態。第1形態を倒した時点でHコンボゲージは大抵MAXになっているので、攻撃範囲の広いHコンボ(ビーム系)などで遠距離から攻撃し、さっさと倒すのが賢明だ。また、画面の端から端まで届く飛び道具系必殺技や通常技を連射してもいいぞ(アビスのビームには注意)。

ビッグバンまであと720時間!?

GUILTY GEAR X

ギルティギア ゼクス





ついに完成したオープニングデモに注目!!



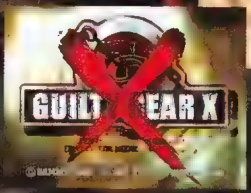
「稼働日まであと1ヶ月以上も待てない!!」という君たちの心境はよくわかる。今回の記事で、その積もり積もった期待に少しは応えるつもりだ。隅から隅まで熟読し、残り1ヶ月を堪え忍んでもらいたい。

担当：MVP＆若人









※画面写真および記事内容はすべて開発中のもの。また、タイトルロゴやキャッチコピーは編集部で作成したものです。

未公開新システム完全紹介!!

いままで紹介していなかった、少々マニアックなシステムを見ていこう。

ロマンキャンセル

テンションゲージを50%消費することで行なえる特殊なキャンセル方法、それが「ロマンキャンセル」。相手に攻撃を当てたときに(ガードされていてもOK)攻撃ボタンの中のいずれか3つを同時に押すと、その時点で攻撃がキャンセルされるというものだ。ロマンキャンセルに要する時間はほんの一瞬、そのあとは自由に動けるので、うまく利用すればさまざまな連続技が可能になるというわけ。

右の連続技写真はその一例。必殺技もロマンキャンセルできるので、ガトリングコンビネーション→必殺技→ロマンキャンセルガトリングコンビネーション……といった連続技も可能となってくるのだ。連続技マニアには非常にうれしい新システムであろう。



ソルのヴォルガニックヴァイパーがヒット！ここでボタンを3つ同時に押すと、



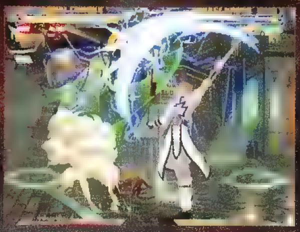
「ロマンキャンセル」が発動して攻撃がキャンセルされる。テンションゲージを50%消費。



もちろんキャンセル後の追撃だって可能。工夫すればオリジナルの連続技を作れそうだ。

空中フォルトレスディフェンス

「フォルトレスディフェンス」とは、ケズリダメージを回避しつつ相手との間合いを離す特殊な防御法のこと(テンションゲージを消費)。今回紹介するのはそれの空中版。地上版と同様の効果があるのはもちろん、空中ガードできない攻撃を防ぐこともできる。地上版より重要かも!?



空中ガード不能の対空技も、空中フォルトレスディフェンスなら完全に防げる。コマンドは地上版と同じく、レバー後ろ＋PKだ。

ガードバランス

体力ゲージの下にチラリと見える小さいゲージが「ガードバランス」だ。初期値は半分で、相手の攻撃をガードすると増加、くらうと減少していく。また、一定時間経過で初期値に戻るようになっている。ガードバランスの量によって受けるダメージが変化するので、充分に注意したい。



ガードバランスのゲージが多いと、通常より多くのダメージを受けてしまう。相手の攻撃を防いでるからといって、安心は禁物だ。

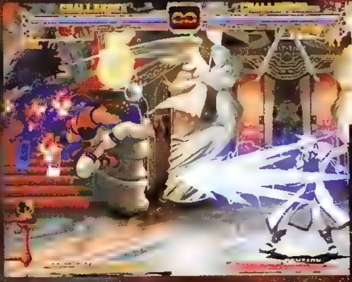
ゲー事典 **ロマンキャンセル略称戦争**：当初は「ロマキャン」という愛称で親しまれていたが、新興勢力の「マンセル」派が出現。少数派ではあるものの、しっくり度ではこちらのほうが上……なのか？　そこで君たちギルッ子に問う！　日常会話として「ロマキャン」と「マンセル」どちらが使いやすいのか？　ヴォルガニックヴァイパー→マンセルしゃがみHS……ヤバイ！

キャラクター性能概要 Part2

おおまかな動きはここでチェック!!

前号に引き続き、各キャラクターの性能の全体概要を紹介していこう。どのキャラも一癖あるので目が離せないぞ。







背徳の炎を駆る戦士

SOL BADGUY ソル=バッドガイ



地をはう飛び道具「ガンフレイム」、対空技として活躍するであろう上昇系必殺技「ヴォルガニックヴァイパー」を筆頭に、突進しながらの浴びせ蹴り「バンディットリヴォルヴァー」などの高性能な必殺技を備えているソルは、まさにバランス型のキャラといえる。これらの必殺技を駆使したスタンダードな戦術に、投げ間合いの広いコマンド投げからの連続技も取り入れれば、労せず相手を翻弄していけそうだ。また、圧倒的な爆発力も魅力の1つである。



覚醒必殺技「タイランレイブ」。炎をまとったパンチのあと、封炎剣を振り上げて炎の塊を放つ。



無敵時間がある強力な対空技「ヴォルガニックヴァイパー」。追加入力もある（前々号参照）。



無数の火柱が地面を走る「ガンフレイム」は、射程に制限のある飛び道具。牽制に使えるぞ。

変幻自在のロングヘアー

MILLIA RAGE ミリア=レイジ



速い！　とにかく速い!!　ダッシュや移動技「前転」を活用した地上での揺さぶりと、空中ダッシュや空中突進技の「バッドムーン」による縦の揺さぶりが秀逸。あらゆる角度から襲いかかる手数の多い接近戦は、相手につけ入るスキを与えない。また、その場にリング状の攻撃フィールドを設置する「タンデムトップ」と、任意方向に屈折させられる飛び道具「シークレットガーデン」を使えば、相手の起き上がりに強烈な攻めを展開することができそうだ。



リングを生成する「タンデムトップ」は、停滞する特性を活かせば起き攻めに使えるぞ。



「シークレットガーデン」。レバー+ボタンの先行入力で、任意に数回屈折させられる。



空中で金髪に身を包み、斜め下へ突進する「バッドムーン」。しゃがみガード不能だ。

聖なる雷光をまとう騎士

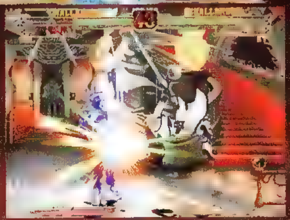
KY KISKE カイ=キスク



電撃球をまとって突進する「ライド・ザ・ライトニング」。カイの覚醒必殺技だ。



電撃を放つ飛び道具「スタンエッジ」は空中でも出せる。地上版、空中版とともに高性能。



「クレシェントスラッシュ」。前方に突進しながら身をひるがえし、封雷剣で斬り上げる。



スキの小さい飛び道具「スタンエッジ」とリーチの長い通常技で中間距離を制圧。そして、多段飛び道具「スタンエッジ・チャージアタック」や、しゃがみガード不能の突進技「クレシェントスラッシュ」を使ったラッシュで、いかなる防御をもうち崩す。また、防御面での戦術も充実しており、鉄壁の守りは何人たりとも寄せつけない。連続技の威力は低めだが、手がたい闘い方が可能なバランスキャラといえる。

ゲー事典 **ファン待望のアレが発売!?**：アーケード版としては完全新作となる『ギルティギア ゼクス』。とくにグラフィック面の秀逸さはご存じの通りだ。そこで欲しくなってくるのは、ほぼすべてのグラフィックを網羅し、攻略面のフォローも忘れない「アレ」だろう。現時点で詳細を明かすことはできないが、みんなの期待に応えられそうだ、とだけ言っておこう。

GUILTY GEAR X



心優しき奴隷兵士

POTEMKIN ポチョムキン

いわゆる投げキャラだが、ダッシュおよび空中ダッシュがないため、接近手段に欠ける。それを補うのが各種必殺技だ。相手の攻撃を1回ぶん耐えられる突進系必殺技「ハンマフォール」や、小さくジャンプしつつ攻撃を仕掛ける「メガフィスト」はその代表例だ。うまく接近できれば、対空投げの「ヒートナックル」や、投げ技の最高峰「ポチョムキンバスター」が効果を発揮する。じりじりと接近し、投げ技で一撃に勝負を決めるのだ。



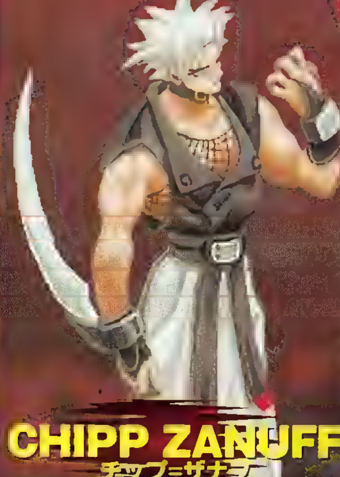
威力最大の「ガイガンティックブリッド」。完全無敵効果のある防御技「ガイガンター」（アルカディアVol.2参照）からの派生技だ。



攻撃（1発まで）をくらっても止まらない突進技「ハンマフォール」。



「ポチョムキンバスター」は吸い込みがいいうえに投げ間合いも優秀なコマンド投げだ。



仇討ちにすべてをかける忍者

CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ

ミリアに次ぐ素早い動きを持つ忍者チップは、追加入力式の必殺技「列拳」「麓砕」「穿踵」を組み込んだラッシュが特徴的。相手を抑え込みつつ次の行動を選択する必要があるため、腕の見せどころになりそうだ。また、移動先を4ヶ所から選べるワープ技「殺式転移」や、移動投げである「幻朧斬」などのトリッキーな技を使えば、相手のガードを崩すのも容易。機動力と幻惑性の高い技を活かし、相手の攻撃を受けることなく勝利するのが最終目標となるだろう。



拳撃と斬撃とともに繰り出される覚醒必殺技「斬星狼牙」。一度は見て欲しい。



飛び道具「アルファブレード」。射程は若干短いが、近距離の牽制に最適。

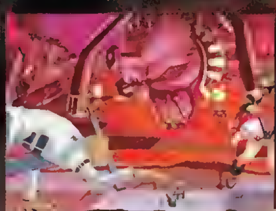


「列拳」。派生技でガードを揺さぶったり、ここで止めたりと、さまざまな攻めが展開可能。

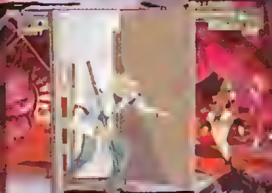


正体不明の……闇医者？

FAUST ファウスト

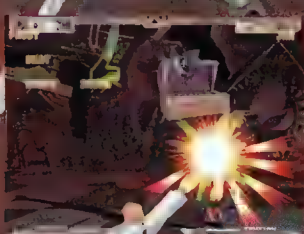


「何が出るかな？」で出現するアイテムはランダム。中身はチビファウストだ。



まさにどこ○もドア。「前からいきますよ」は、相手の目の前に出現するぞ。

ゼクスきってのイロモノキャラといえば、このファウストにほかならない。容姿だけでなく、各種必殺技も怪しい。中でも、投げるものがランダムで変わる飛び道具「何が出るかな？」や、ドラ○もんのど○でもドアを彷彿させるワープ攻撃「いきますよ」は、まさに異色。長いリーチを活かした遠距離での牽制を主軸としつつ、前述のような必殺技で相手の動きを封じていく、というスタイルがファウストの基本となるだろう。後退スピードが異様に速いのもポイントだ。



ちょいとお下品な技ですが、おもしろおかし



禁忌の影に魅入られし暗殺者

ZATO-1 ザトー=ONE

普段の動きは緩慢だが、影の分身「エディ」との複合攻撃は、ガードを揺さぶったり超絶な連続技を生み出す可能性を秘めている。地面からドリルを突き出す「インヴァイトヘル」で相手の動きを止め、リーチの長い通常技から「エディ召還」を使っていくのがセオリーとなるだろう。また、コマンド投げや対空通常技も強力で、覚醒必殺技を絡めた連続技で一気に体力を奪うことも可能。オールレンジで闘えるキャラといえる。



「エディ召還」時の技の一つ。エディが丸ノコ状になって突進攻撃を繰り出す。



コマンド投げである「ダムドファング」は、見た目、ダメージともにいい感じ。



空中専用覚醒必殺技「イグゼキュー

ゲー雑典 **ロケテストもあったぞ**：ゴールデンウィーク前後に、都心部各地で「ギルティギア ゼクス」のロケテストが行なわれた。結果はもちろん「大反響御礼」といったところ。個性あふれるキャラクターたちを、早くも使いこなしているかのような動きが見られることもあり、大いに盛り上がっていたのだ。あとは夏の発売に向けて鋭気を養うだけ、といったところかな!?

暗器を忍ばせる隻腕の女侍



梅喧
バイケン



連続技や連係を組み立てる際に役立つ「畳替し」。空中でも出すことが可能だ。



立ちガード可能な攻撃を防ぎながらダッシュできる「爵走」。間合いを詰めるときに役立つ。

対空系必殺技「斬凶轄(ざくろ)」、対地系必殺技「裂羅(さくら)」、移動技「回り込み」など、ガードキャンセル専用技が充実しているが、それらを主体とした戦術は、相手の心理を読まなければならない。リーチが短いので、牽制にはスキの小さい「畳替し」を使い、相手の反撃をガードキャンセル技で対処する。ツボにはまったときの爽快感は格別であろう。また、ガードしながらのダッシュ「爵走(すずらん)」は、相手の攻撃に合わせれば一気に大ダメージを狙えるぞ。



覚醒必殺技「連ね三途渡し」。天地人の文字にかけ声を合わせ、強力な3連斬りを繰り出す。

LOVE² ジョニー



イルカショーのように跳び上がる「イルカさん・縦」。降り際にも攻撃判定あり。

小柄な体格に似合わず、大きなイカリを軽々と振りまわすほどのパワーを秘めているメイ。親友(?)のイルカさんを自由自在に操った各種必殺技で、相手を抑え込んでいくのが得意。突進系と設置系のイルカさんを軸にした立ち回りから、方向転換が可能な突進系「レスティブローリング」で一気に勝負をかけるのだ。また、接近戦ではコマンド投げ「オーバーヘッド・キッス」からの連続技が狙い目となるだろう。



「拍手で迎えてください」は設置系の必殺技。ボタンで出現位置を指定できる。



メイの子供っぷりが発揮される覚醒必殺技「究極のだだっこ」。連続技に絡められるぞ。

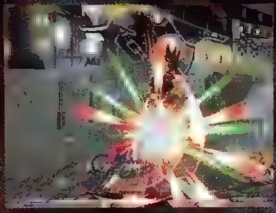


MAY
メイ

次元の狭間にゆれる好青年

鎌を振り回して相手の足元を狙う「旋鎖撃」。主力必殺技である「鎌閃撃」からの派生技だ。





接近戦用必殺技「弁天刈り」。ダメージが大きく、HSで出せば派生技もある。



ガード不能必殺技「羅鐘旋」。相手を吊し上げて爆破する。

伸縮自在の鎖鎌を伸ばし、振り回す必殺技「鎌閃撃」「曲鎖撃」(後者は派生技)が特徴的なアクセル。一見、長いリーチを武器にした遠距離戦キャラを想像してしまうが、なかなかどうして、接近戦もそれなりにこなせるぞ。また、ガード不能飛び道具「羅鐘旋」や、相手の攻撃を受け止めて反撃する「天放石」といった、補助的な技の充実ぶりにも注目したい。たんなる遠距離戦キャラではなく、間合いに応じてアクティブに攻撃をしかけることが可能なのだ。



AXL LOW
アクセル=ロウ

新キャラの新たなる技!?

前号で性能概要を紹介済みの4人にも、未公開の技が続々と確認されている。いくつかピックアップして紹介しよう。

ジョニー



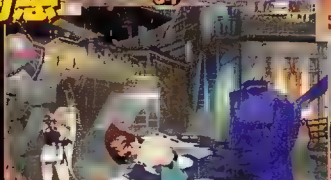
怪しげな霧を発生させる「[illegible]」。これに包まれた相手は、[illegible]「[illegible]ファイナー」をガードで[illegible]

紗夢



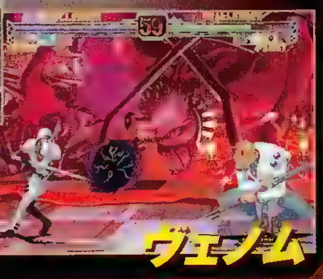
[illegible]「朝凪の呼吸」は、蹴り系必[illegible]パワーアップさせる！ キレの[illegible]を舞うさまは爽快の一言だ。

闇慈



闇慈に新技が追加！ 一見すると移動技のようだが、ここからの派生はあるのだろうか？ そのほか、上昇したあと踏みつける新技も。

ヴェノム

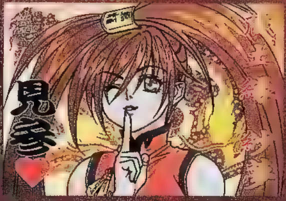


キューで真横にボールを飛ばす「スティンガーエイム」。これは溜めることによってボールを禍々しい気弾に変えることができるぞ。

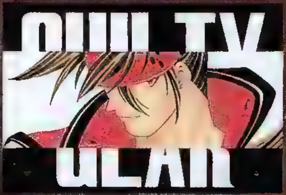
ゲー事典 沙夢？ 紗夢？：勝ち気で自己中心的、だけど美男子には弱いジャムちゃん。前号で彼女の漢字表記が「沙夢」となっているのに気がつきました？ これはお約束の誤植……ではなく、メーカーさんからのお達しでそうなっていたのです。しかし、最終的には「紗夢」に決定したとのこと。ジャムちゃんのイラストを投稿しようと思っている方々、気をつけてくださいね。

アソシエイション X(ゼクス) ガトリングアーティスツ スペシャル!!

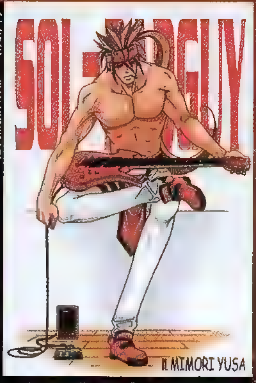
大投稿御礼！　つーわけで、今回のアソシエイションは丸々1Pガトリングアーティスツ拡張版！　限界まで読者の情熱を詰め込んでみたぜー！　担当：長崎幸行X



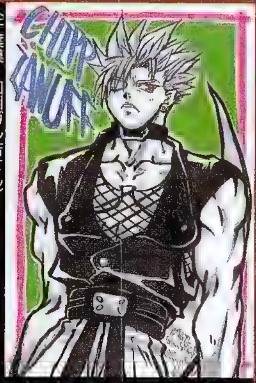
（大阪府　碧ぶに丸さん）☆派手な色使いが超似合い、過ぎー！



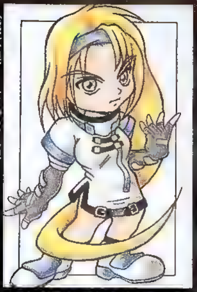
（栃木県　hiroさん）☆本気の目が生む、瞬間のドラマ。



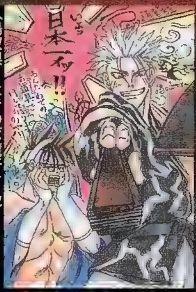
（大阪府　遊佐魅森君）☆『X』の曲もヘヴィーで激シヴ。ゲーセンで耳を凝らすべし。



（千葉県　加川ガル吉さん）☆突っ走れるツヨさのヒミツは、たぎる心意気だってコトよ。



（熊本県　ユタポン君）☆等身縮んでもりりしーのがポイントです、ねっ。



（鳥取県　たきつば龍牙さん）☆「闇慈は京都弁のイメージが……」（ハガキ裏より）



（北海道　ビビガールさん）☆ふお！　一瞬コーナー間違えたと思った！



（東京都　北部香さん）☆そーなんすよ超アネゴなんですよ！　江戸っ子なかんじ。



（埼玉県　たじんこ君）☆サンシャは小粒でぴりりと以下略。ナリにダマされちゃ駄目なのよ。



（東京都　鎖藤みかさん）☆熱血忍者っつーのも、悪くないネ。



（秋田県　神霊輔。さん）☆舞うひとひらの、刹那の、情熱。



（香川県　こいけやまおさん）☆このキャラ、多分みんなの想像以上に面白いよ。



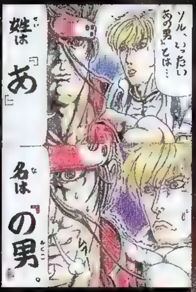
（大阪府　草津万葉さん）☆ストーリーではまたもや不幸全開だし。とほほ。



（福岡県　たここさん）☆まだCMやってることを祈りつつ。いいカンジじゃーん。



（大分県　たつをさん）☆はう！　一瞬コーナー間違えたその2！



（静岡県　中村英明君）☆ええ!?　マブで!?



（高知県　ヒラキハジメさん）☆前作以上に激突必至。火を吹く宿命の対決!!



（神奈川県　桐川十佳さん）☆おさまりいいね。なーんかお似合いだし。

緊急告知！

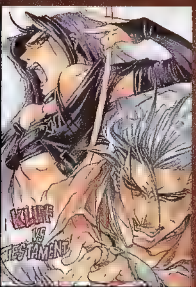
いよいよ発売まであと一月に迫った「ギルティギア ゼクス」！　当然、ガトリングアーティスツもバースト必至であるからして、当コーナーはより一層のイラストを大募集中！　水面下で色々とビックプロジェクトも動いてるっぽいので、ガンガンハガキを送るが吉ぞ！　いやマジで！
もちろん、カラーイラストに加えてギルティコスプレも現在大募集中なので、イカス写真が撮れたら速攻送ってくれーい！



（埼玉県　TKさん）☆それはね、みんなの心の中にいるんだよ……。



（山口県　榎見真人君）☆Xの衝撃が走る日も、そう遠くないぜぇ。



（香川県　大林忍さん）☆消息が気になる二人。真相をお楽しみに。



（大阪府　悟己沙也さん）☆技からナリから、すべてが雅！

ゲー事典　当コーナーではカラーイラストやコスプレ写真を募集しています。投稿規定は本誌読者コーナー「A-Fro」と同じく。もちろんCG投稿もオッケー。締切は毎月3日ですが、間に合わなかった（掲載できなかった）作品は次号以降用となりますので、基本的には随時募集中です。採用者にはギルティ関連グッズをプレゼントの予定！　どしどし応募してください。

ARCADIA NEWS CUP
BRAND NEW UPDATES

EVENT

ワールドキックス全国大会開催決定！ しかもタダ！

実際に「ボールを蹴る」という行為をゲームに組み込んだ、革新的なナムコサッカー（フットサル）ゲーム「ワールドキックス」の全国大会が、文化放送をはじめ全国ラジオ局8社主催で行なわれることが決定した！ その名も「WORLD KICKS Jap@n cup 2000 ラジオステージ」だ！（ちと長い。）

大会の形式は、2人1組のチームによるトーナメント方式。「ワールドキックス」のキック入力部分は非力な子供・女性にもきちんと対応できるように作られているので、誰でも参加できるぞ！ しかも、参加費タダ。友達を誘って、気軽に参加しよう。大事なのはチームワークなので、声をかけあうことを忘れずに!!

大会1次予選は、6月4日から全国ナムコ直営店110店舗で順次開催される。興味のある人は、近くのナムコ直営店をのぞいてみよう。

一次予選を勝ち抜いた強者は、続いて全国11エリアで二次予選が行なわれる。その勝者は、7月30日渋谷Q-FRONTに集い、そこで全国覇者が決定される予定だ。

とにかく、軽い運動には最適のこのゲーム。気軽に休みの日にでも、友達と二人連れでナムコ直営店に向かってみよう。

ちなみに、代表的なナムコ直営店では、以下のスケジュールで一次予選が行なわれることが決定している。

6月4日（日曜）
●プラボ仙台（TEL：022-711-2660）
●ワンダーシティ名古屋（TEL：052-683-8765）
●ワンダータワー京都（TEL：075-254-0765）
●PLABO千日前（TEL：06-6634-7031）
6月11日（日曜）
●プリッズ広島（TEL：082-222-8072）
●ナムコランド姫原（TEL：089-926-2030）
6月18日（日曜）
●INTI渋谷（TEL：03-5457-3765）
●熊谷ナムコランド（TEL：048-527-3675）
6月25日（日曜）
●横浜ワールドポーターズ・ドリームフィエスタ（TEL：045-222-2567）
●ワンダーシティ南熊本（TEL：096-375-1131）
7月2日（日曜）
●ワンダーシティ札幌（TEL：011-671-0230）

問い合わせ先:WORLD KICKS Jap@n ｃｕｐ大会事務局（TEL:03-5379-5134 E-Mail:Kicks@we3st.com（平日　10:00〜17:00））まで。



詳細は「namco WonderPage」まで
URL：http://www.namco.co.jp

ナムコ スペシャル メモリーGO! GO!! 大作戦」開催中!!

プレイステーション用メモリーカード、そしてドリームキャスト用ビジュアルメモリ。この2つの記憶媒体を、最も有効活用できる唯一のアーケード筐体があるという。その名は「サイバーリードⅡ」（スロットリンク付き）！ これを放っておく手があろうか、いや、ありはしない（反語）。

というわけで、ナムコ今春の3大スポーツゲームの内2つ、「スーパーワールドスタジアム2000」と「新日本プロレス　闘魂烈伝4」のキャンペーンを行なうことになりました（もう1つは、上の「ワールドキックス」）。なんと、この2つのゲームのオリジナルグッズ（プレミアもの）を、タダで手に入れるチャンスがあるですよ。2つのゲームプレイヤー&ナムコファンは、耳かっぽじってよく聞くナリ。

まず、やるべきこと。キャンペーンを行なっている全国61店舗のナムコ直営各店に行く（上で紹介したキックス大会の横浜ワールドポーターズ・ドリームフィエスタを除く10店舗でも、好評開催中）。そして、次にアンケートに答える。以上！

これだけのことで、様々なプレゼントをもらうチャンス到来!!

まず、PS用メモリーカード持って来店した人全員に、「ワースタ4」（PS版）のオリジナル分身君をダウンロードプレゼント！ そして、「闘魂烈伝4」プレイヤーには、メーカー提供オリジナルエディットレスラーのデータで遊ぶ権利が!! どちらのキャラも、最強と言ってよい仕上がりとなっております。

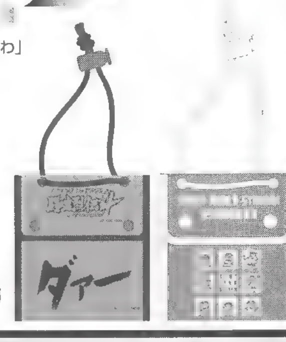
そして、今回キャンペーン用のオリジナルグッズ、「特製メモリーホルダー」「特製レアなカード（略してトレカ）」「特製GO! GO!! うちわ」が、抽選で16000名様にプレゼント! 「16000」ッスよ、「わんみりおん・しっくすさうざんと」!! これは応募するでしょ!!!

そして今回特別に、ナムコさんから上のオリジナルグッズを提供してもらった。詳しくは184ページのプレゼントページを参照のこと。ナムコ運営推進課の鶴さん、中島さん、ありがとう！ そして、さようなら（ナゼ?）。

このキャンペーンの問い合わせは、ナムコキャンペーン事務局（TEL：03-3756-8496）まで。



蝶野がシブイ!
「特製GO!GO!!うちわ」



「特製メモリーホルダー」
なのダァー!!

ゲー事典　テレビや新聞で話題になる「高額納税者番付」が今年も発表された。これは昨年1年間で日本国内において最もお金を稼いだ人……、ではなく所得税を多く払った人の順位なのだ。といっても、稼げば稼ぐほど払うはめになるので単純に年収順と考えて良いだろう。さて、昨年の全国第一位だが、なんとアーケードゲーム業界に関係のある人物だった!! だ〜れだ?

「MARVEL VS. CAPCOM 2 GREAT Fighting Summit3」決勝大会

CONFERENCE

5月14日東京・プラサカプコン吉祥寺店で行なわれた「MARVEL VS. CAPCOM 2 GREAT Fighting Summit3」決勝大会の様子をお届けしよう。参加者は、4月16日の予選を皮切りに、おおよそ1ヵ月、8回に渡って行なわれた予選を勝ち抜いた、選りすぐりの32名。この32人が最強の座をかけ、熾烈な闘いを繰り広げた。

内容はさすがにハイレベル。予選を勝ち抜いた選手のテクニックは洗練されたものがあり、キャラクターの持つ能力を発揮させることはもちろん、「押し引きの妙まで知り尽くした手練れ」と感じさせる処理が、どの選手のプレイにも見受けられた。

また、チーム組みの内容についても同様で、編集部内で上位キャラクターと目しているキャラクターが、かなり高い確率で織り込まれていた(といっても使用可能なのはDC/NAOMIのデフォルトキャラのみなので、いきおい絞られてくるわけだが)。

目立って多かったキャラクターは「ジャガーノート」「ケーブル」「マグニートー」「Dr.ドゥーム」。編集部内で最強と目すキャラクターと一致する。このほか、「サイクロップス」「リュウ」「豪鬼」など、ビーム系のキャラクターも次いで多かった。遠距離から攻撃可能なキャラクターが有利ということは、一致した見方のようだ。

戦法的にもこなれたものになっていたため、ミスをせず、堅く守れるかどうかが勝敗を分けたようだ。勝つべき人間が、勝つべき内容で勝った印象の大会だった。



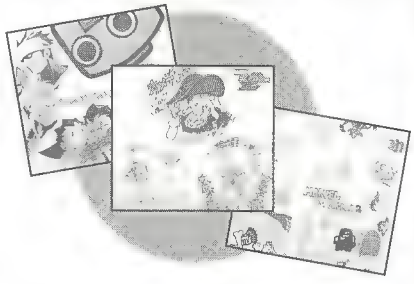
入賞者の3人と、カプコン"春麗"賀奈さん、吉祥寺店をシメる長井さんといっしょに記念撮影。

そんな中で異彩を放っていたのは、3位の選手も使っていたアナカリスの活躍。編集部内では特に注目されていなかった存在だったため、その意外な能力に舌を巻く場面があった。アシストの攻撃を交えつつジャンプから鋭い中段を出して相手のガードを惑わし、そこからチェーンコンボを叩き込み、最後にファラオイリュージョンで締めるなど攻めの強さを見せるかと思いきや、スーパージャンプから棺を落としまくって地上の相手を牽制し続けるのもなかなか強かった。このほか、3位の三上君が使っていた空中ミイラドロップからのファラオコブラブローによる追い打ちは使えそうだ。

しかし、そのアナカリスも影の最強キャラ、センチネルの代理出場といったところか。

選手的に異彩を放っていたのは、なんといっても3位決定戦で惜しくも敗退した新堀君。使用キャラはジャガーノート、ジン、ハルク。試合開始直前に、突如チェルシーを舐め始めるなどの奇行が光っていた。試合でもフォトンショット待ちのDr.ドゥームにハルクのガンマクラッシュで一矢報いるなどして会場を沸かせた。

決勝試合後のエキシビジョンマッチでは、ストⅡキャラ限定の「ストⅡ大会」、ヴァンパイアキャラ限定の「ヴァンパイア大会」、ロックマンキャラ限定の「ロックマン大会」などが企画色豊かに行なわれ、参加者は試合の緊張をほぐした。



賞品は、カプコンデザイン室スタッフ直筆色紙。どれも世界に1枚の超レア品！ ここで紹介できないものも多数。このほか、カプコングッズなどが盛りだくさんにプレゼントされた。

1位
山岸 道之(16)



■住所
埼玉県新座市
■使用キャラクター
ケーブル／Dr.ドゥーム／アイスマン
■コメント
「やっぱり大会なので勝ってなんぼ。勝負に徹しました。ただし、やりこみでは誰にも負けないつもりでした。卒業したらアルカディアで雇って！」
■内容
アイスマン、ケーブル、Dr.ドゥームと牽制力で勝負。しかし、ケーブルをメインにアシストをはさんだ遠距離からのコンボなどもテクニカルに決めていた。

2位
床波 健治(21)



■住所
奈良県大和郡山市
■使用キャラクター
マグニートー／サイクロップス／サイロック
■コメント
「VSシリーズは初代から通してやっているので、その分のアドバンテージはあったかな。でも、緊張していつものようにできなかったのがくやしいです」
■内容
コンボ重視のチョイス。サイクロップスのγアシストを中継してマグニートーのエリアルコンボに移行し、マグニートーのエリアルからマグネティックテンペストを入れつづける高難易度のコンボが決まっていた。

3位
三上 豪(17)



■住所
千葉県市川市
■使用キャラクター
ケーブル／アナカリス／ベノム
■コメント
「アナカリスの投げからのハイパーコンボが強いので、それにかけてみました。カプコンキャラクターが劣勢なので、次回は強くしてほしいですね」
■内容
安定のケーブルはとりあえず。アナカリスの変幻自在な間合いと攻め、ベノムのベノムファングの得体の知れない強さに着目した独自色の強いチームで勝負。対応に困ったプレイヤーも多かったようだ。

PC巣鴨でスパⅡX大会「X MANIA 2000」開催

EVENT

発売から5年以上を経ても多くのファンに支持されている『スーパーストリートファイターⅡX』。その最強プレイヤーを決める店舗選抜大会「X MANIA 2000」が、プレイシティキャロット巣鴨店(PC巣鴨)主催、GCN&カプコンの協力で6月から開催される。

参加加盟店は首都圏、愛知、関西の11店舗。3on3トーナメント戦。各予選店舗の上位2チームが決勝大会に参加することができる(PC巣鴨予選のみ4チーム選抜)。大会ルール・予選開催・実施日は以下の通り。エントリー受付・試合開始時間などは、公式サイトhttp://www.ne.jp/asahi/sugamo/y2j/で確認を。

■ルール
・3on3トーナメント戦
（当日の参加人数によりリーグ戦になる場合もあり）
・同キャラ不可 (Xとスーパーは別キャラとする)
・試合毎のキャラ順番の変更は可
・ターボ3固定
・豪鬼、スーパーキャラの使用も可
（スーパー失敗時はやり直し。豪鬼失敗時の保険キャラは無し）

■予選日程(時間は大会開始時刻)
6/25 ゲーム・イン・ナミキ明大前 15時
（東京都世田谷区松原）
7/2 GAME NEWTON 15時
（東京都板橋区志村）
7/8 タイトーイン つくば 15時
（茨城県つくば市）
7/16 プレイハード ファイブオー春日井店 15時
（愛知県春日井市不二ヶ丘）
7/20 BET50' 18時(エントリー受付17：30まで)
（東京都新宿区高田馬場）
7/23 GAME's WILL 14時
（京都市一乗寺高槻町）
7/30 アミューズメントフォーラム モア
（東京都新宿区新宿）
8/6 ニューマンモス 17時(受付16：30まで)
（京都府八幡市八幡水珀）
8/13 長瀬UFO 14時 (大阪府長瀬)
8/20 トライアミューズメントタワー
（東京都千代田区外神田）
8/26 プレイシティキャロット巣鴨店 15時
（東京都豊島区巣鴨）

■決勝
8/27 プレイシティキャロット 15時予定

予選突破した24チームを3ブロックに分け、ブロック代表を決定。決勝はリーグ戦となる。

ゲー事典 日本で昨年最もお金を稼いだ人。それはSNKやシグマをグループにしたアルゼの岡田和生社長だったのである。その納税額25億3711万円! 給与所得と仮定して計算すると推定年収はなんと68億6400万円である! といってもピンとこないので約分(?)すると……、月収5億7200万円、日給1880万5479円、時給78万3562円。スゲェ…

鉄拳TTラルク杯、大盛況のうちに終了！

REPORT

今回も大盛況のうちに幕を閉じた東京・新宿プレイマックス開催のラルク杯。主催者側の予想を遥かに上回る100人以上のプレイヤーが、関東圏をはじめ大阪、名古屋、新潟などから参加、ギャラリーを含め200人近くがプレイマックス新宿店に集結。約10時間近い長丁場だったため、後半戦は、もはやスタミナ勝負と言ってもいい過酷な試合が続いた。

1回戦から優勝候補のハメコがきちまっちょに3−2の1%差で敗退、大阪最強の呼び声高いメンスト17号も葦月凶に敗れるなど、波乱の幕開けとなった。そんな中優勝を収めたのは、現プレイマックスチャンピオンのJurio。相手の攻撃に対応しながら、相手の隙のある技をガードしたあとに裏拳二段、右パンハイキック、トリプルニーコンボ2発止めなどで確実に追い打ちを入れながら戦うスタイルで、常に安定感のあるプレイをし、将軍吉光以外に全勝を収め見事優勝した。

準優勝は横浜スーパーシティでの大会を優勝し波に乗っている三軒茶屋のケン坊。1週間前から始めたばかりというレイは、おなじみのバックステップキャンセルを駆使し、地道に相手の体力を削っていく戦法。シャオユウも雀連砲、上歩掌拳、双壁掌を中心に、隙の少ない連係で確実に主導権を握っていた。「シャオユウの可能性を見せれたと思います」とコメントしている通り、関東一のシャオ使いの称号を獲得したと言ってもいい。

3位に食い込んだのはノリ、最近確実に力をつけてきている、注目の三島使いだ。安定感ある戦いで、関東トッププレイヤーの一角に属しているのは間違いないだろう。

あまりの盛況ぶりに3on3大会は翌日に延期されるほど、こちらも18チームが参加し熱戦が繰り広げられた。見事決勝リーグに駒を進めたのは、GCN杯優勝の確定県ハメ市スカシ町2-9-8(雷神青木、ガンパン、ハメコ)、接待鉄拳クラブ(ノリ、渚、ケン坊)、大阪からの遠征組のたけし(メンストリュウ、国家公務員、いけぴょん)、そして主催者のラルク(ジングー、堂園、Jurio)の4チーム。混戦の決勝リーグはたけしが2連敗で脱落、残る3チームは一進一退の攻防を繰り広げたが、結果2勝1敗で3チーム並び、得失点差でラルクと接待鉄拳クラブが同率で優勝を収めている。

今大会では名古屋、大阪方面からの強者約10名が参加したが、いずれも力を出しきれずに終わって残念。今まで鉄拳シリーズでの大きな大会は、ほとんど関西のプレイヤーが上位を独占していたが、今回は関東プレイヤーが大活躍という形で幕を閉じた。「関東は層が厚いですなぁ」と関西プレイヤーが言う通り、関東の鉄拳のレベルは確実に上がってきているのかもしれない。次回第4回ラルク杯は8月15日頃に3日間かけて行なわれる予定とのこと。今回以上に大規模でハイレベルな大会にしたいと思うので、鉄拳erは今から腕を磨いておいてほしい。



当日は対戦台もフル稼働。1台だけあった鉄拳3も大人気だったぞ



今回もベスト16からリーグ戦という異例の形で行なわれた。



個人戦優勝のJurio(中央奥)、2位のケン坊(左)、3位のノリ(右)、4位の雷神青木(中央手前)

マーズマトリックス スコアトライアル申請用紙

EVENT

マーズマトリックス スコアトライアルがいよいよ始まります。下の申請用紙に要項を記入のうえ点線に沿って切り取り、官製ハガキに貼って送ってください。コピーでも結構です。用紙はこのほか、CAPCOMホームページ、ARCADIAホームページでも配布します。豪華な入賞賞品がありますので、どしどしご参加ください。

マーズマトリックス スコアトライアル 申請用紙

申請スコア

使用機体
□ Mosquito 01 (赤)
□ Mosquito 02 (青)

ゲームセンター記入欄 店名　電話（　　）
住所　立会人
上記スコアを記録したことを証明します　印

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話（　　）		
住　所	〒□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		P/N		

申請用紙の送り先

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「マーズマトリックス・スコアトライアル係」

締め切りは8月1日　イベントの詳細はP83をご参照ください。

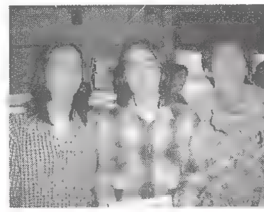
DOA2、鉄拳TT大会など続々開催！ ビートライブイベント

EVENT

「ビートライブ(東京・町田)」では、GWが含んだ4〜5月に各種ゲーム大会・イベントを相次いで開催した。4月29日の「第3回ストリートファイターIII 3rd STRIKE 3on3」を皮切りに、4月30日・5月4、5、7日と続けざまに大会を実施した。また、平日でも20時〜閉店まで対戦台フリープレイ(5時間400円)を開催するなど様々なイベントもある。練習を重ねて、そのまま大会にエントリーなんていう「ビートライブ」ならではの楽しみ方もできるかもしれない。

●5月開催イベント

4月29日「第3回ストリートファイターIII 3rd STRIKE 3on3」
優勝：JTS二軍（シャオ／リキ／ヌキ）
4月30日「第5回ストリートファイターZERO3 3on3」
優勝：門混七対子（ダンディー／マコト／ウメハラ君）
5月4日「第2回 DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM 3on3 タッグバトル」
5月5日「SOULCALIBUR 3on3 6th」
優勝：調教特許許可局（ミキ・ナカタニ／アユ・ハマサキ／すーぴぴあん）
5月7日「第5回 鉄拳タッグトーナメント 3on3」
優勝：猪木の鉄拳制裁（ナカツ／ジンベー／ハメコ））
5月14日「第6回 ストリートファイターZERO3 3on3」
優勝：ホワイトファン！（ホワイトセンセ／ザンギF！／D！よし）



第2回DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM 3on3 タッグバトルを制した「DOH（FU-KADEN／AFL-CIO／山本山）」。予選は2位通過ながら、決勝でその強さを発揮した。使用キャラは、FU-KADEN（あやね・かすみ）、AFL-CIO（バース・ハヤブサ）、山本山（ゲンフー・ザック）。

ゲー事典　では、アルゼ社長以外で名前が登場したゲーム業界人の時給も見てみよう！　全国9位のセガ大川会長・23万5730円、全国15位の任天堂山内社長・19万6803円、ダビスタの薗部博之氏・4万9086円、ドラクエの堀井雄二氏・2万7283円。それでは末端の業界関係者は？　某アーケード専門雑誌の編集部員・500円に遠く及ばず・　。ゲゲッ、バイト以下？

セガの光ファイバー・ネットワーク、池袋・渋谷で7月から実験開始

RELEASE

セガが構想を発表していた、ゲームセンターの光ファイバー・ネットワークが7月より実験開始となる。東京通信ネットワーク(略称：TTnet)とPNJコミュニケーションズ(略称：PNJ-C)の2社が提供しているデータ通信ネットワークを利用し、東京都内のアミューズメント施設など拠点4カ所を1Gbpsクラスの高速光ファイバー回線で接続する。なお、1Gbpsは通信可能容量ベースで比較すると、家庭用ISDN回線のおよそ8000倍に相当する。

■池袋・渋谷・台場で開始! GIGO&JP?

高速ネットワークに対応するゲームタイトルが最も気になるところだが、5月下旬の時点で、セガからの発表はない。アミューズメント施設4カ所についても具体的な店舗名は明らかになっていないが、「池袋・渋谷・台場地区」の施設にて行なわれるそうだ。

■「e-CS構想」

セガが去年の11月に発表した「ネットワークエンターテイメント王国」構想は、これまでのコンシューマ&アミューズメントという2事業から、ホーム・モバイル・ストリートの3分野でネットワークエンターテイメントサービス事業にシフトしていくというものだ。ストリート分野に分けられるとアミューズメント施設では、光ファイバーで店舗間を結び、あらゆるデジタルコンテンツ上でリアルタイムコミュニケーションを実現するという「エンターテイメント・サイバースペース(e-CS)構想」(仮称) が推進されている。光ファイバー網を利用したアーケードゲームを開発したあと、2001年度からセガの大型アミューズメント施設を中心に全国に展開される。なお、将来は他社の店舗との通信もできるようになるそうだ。

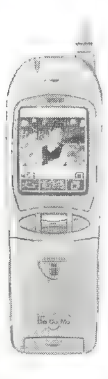
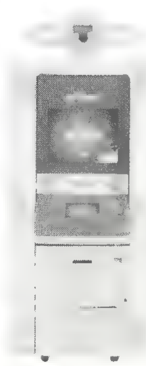
iモードでメールを送受信! 次世代プリクラ登場

RELEASE

アトラスから「プリント倶楽部」の次世代バージョン『プリネット・ステーション』が登場した。

これまでのプリクラと同じ方法で撮影した画像をシールにプリントするだけではなく、iモードの携帯電話で取り出して待ち受け画像にしたり、画像付きメールとして送受信できる(プリ友メール)という"通信プリクラ"だ。撮影画像はiモードオフィシャルサイト「プリネット」のサーバーに保存でき(最大160点まで)、いつでもダウンロードできるようになっている。さらに、『プリネット・ステーション』筐体には画像やメッセージを公開する掲示板サービスも搭載されている。

今後、他の企業と提携してキャラクター画像を携帯電話に取り込めるようにする計画もあるそうだ。現段階では、バンダイのキャラクター群が登場する予定とのこと。なお、筐体は赤外線通信ポート(IrDA)を備えているため、携帯電話以外のデジタル端末にも画像ダウンロードサービスが可能になる予定である。

顔写真入りメールをiモードで送受信できる『プリネットステーション』。利用推奨機種は、F502i・D502i・N502i・P502i、対応機種は501i・ノキアNM502i。1プレイ400円。

テトリス・グランドマスター(TGM)オリンピック開催

EVENT

5月4日、ファン主催による「テトリス・グランドマスター(TGM)オリンピック」が名古屋市の「タイムマシン」で開催された。10時の開店時間から続々と人があつまり、普段からある対戦台以外に特別に用意された1P台の計2台で、ひたすらTGMを行なったのである。そして15時からタイムアタックトーナメント開始(エントリー20名)。Gmまでのタイムアタックで、早く窒息した方の負け(ランクが低ければ負け)というシンプルルール。自滅で決着がつくことがほとんどだったが、やはり実力者は相手との差を確認するように安全にプレイを進めて順当勝ちした。以下は準々決勝以降の結果。

[準々決勝]

○HI7(小牧)ーJIN(大船)×　○真・PAL(滋賀)ーPAL(滋賀)×
○SPD(小牧)ーNOV(滋賀)×　○奇面のP(浦和)ーZON(町田)×

強敵を軽く破ってきていたZONが転んだのが番くるわせだったが、奇面のPの安定感もなかなか。また、本命と見られていたNOVが敗れて、地元の強豪が準決勝へコマを進めた。最も盛り上がった試合は準々決勝第二試合、滋賀勢同士の潰し合い。ベストタイムは30秒近い差だったが、本番では際どい競り合いとなった。最後は両者とも危うくなってきたところで、PALが先に窒息して決着したのである。

[準決勝]

○HI7(小牧)ー真・PAL(滋賀)×　○奇面のP(浦和)ーSPD(小牧)×

[決勝戦]

○HI7(小牧)ー奇面のP(浦和)×

ベスト4が出そろい、ようやく自滅が減ってゲームがラストまで進むようになった。そして準決勝第二試合・奇面のPーSPD戦で、今大会ルールならではの決着シーンが登場する。ベスト記録で上回るタSPDは自滅しないよう慎重に消していき、食い下がる奇面のPに対して、約1分のアドバンテージを持ってカンストを達成した。ところがSPDはGmになれずS9のまま。のしかかるプレッシャーに負けず奇面のPは、きっちりとGmを取り逆転勝利を飾ったのである。

決勝を制したのは、序盤でのピンチをはねのけた実力者のHI7。スーパープレイ連発ではなく、負けない堅実なそのプレイスタイルは予選から終始安定していた。おめでとう、グランドマスター・HI7!!

早くも年末向け! セガ・バンプレスト、プライズ新作発表

REPORT

セガ、バンプレストのプライズ新作展示会が5月中旬に相次いで開催された。まだ梅雨入り前という時期にもかかわらず、展示されたプライズは10〜12月に発売される年末用。早くもクリスマスプライズなどが多数登場していた。両展示会の注目製品をいくつか紹介しよう。

●セガ

セガの注目キャラクターは、ク〜〜ッ! でお馴染みの「Qoo」(キーホルダー)、週刊少年マガジンで連載中の「ラブひな」(温泉フィギュア)、ちょっと懐かしめの「伝染るんです」(ぬいぐるみ)、風邪ひいてまんねん!の風邪薬「改源」(ぬいぐるみ)など。なかなか渋めのキャラが新しくプライズに登場する予定だ。

●バンプレスト

こちらはリアルに再現したぬいぐるみが登場する「笑う犬の冒険」が注目の新キャラ。定番キャラでは、「ルパン三世・メタルフィギュア」「ガンダムジオラマフィギュア 哀・戦士編」「ジョジョの奇妙な冒険 フリーモーションフィギュア」などが目立っていた。そして、アルカデ読者に一押しは「カプコンキャラ クリスマスサンタガールフィギュア」。春麗・さくらなど5人がサンタスタイルで登場するぞ。発売予定の10月下旬までじっくり待とう。

ゲー事典 定期購読の申し込みができるアルカディア ON WEB。花と血肉と蠅の王をイメージしたファンタジックなデザイン、読破するのに10年はかかる(?)という情報貯蔵量はの〜みそこなごなっつー感じ。渋谷最強のアーケーダー遊星人専用サイトと言えようぞ。その無限きわまりないバキューモン☆コンテンツの中でもオススメが『ゲームセンターMAP出張所』だ。

INFORMATION

定期購読受付け開始＆バックナンバーについて

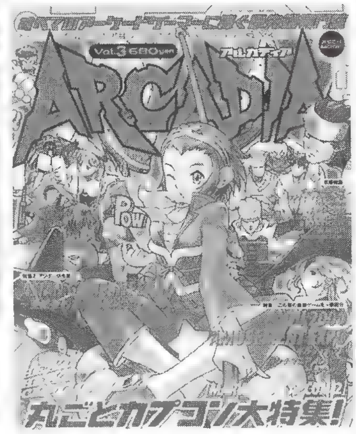
定期購読のお申し込みは

皆さまのご要望にお応えして、アルカディアの定期購読を受付けることになりました。年間12冊で送料込みの7,920円。今ご注文の方には先着150名様に「創刊記念特製QUOカード」をプレゼントします。

ご注文先／お問い合わせ先は下記の「株式会社アスキーイーシー」となります。電話でのお問い合わせの他、ホームページ／E-Mail／FAXを利用したご注文も可能となっておりますのでご利用ください。

●購読費用　：年間7,920円（送料・税込み）
●お申し込み特典：創刊記念QUOカード（先着150名様）
●お申し込み方法：[FAX]　03-5351-8201（24時間受付）
[E-Mail]　direct-cs@arcs.ne.jp
[HP URL]　http://www.arcs.ne.jp/teiki/
●お問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー
電話:03-5351-8202(土日祝日を除く10：00～17：00)





バックナンバーのお申し込みは

また、お問い合わせの多いバックナンバーですが、ある程度の在庫を確保いたしました。お近くの書店にご注文いただくか、下記のアスキーイーシーにお問い合わせください。

【バックナンバー一覧】

■アルカディア Vol.1　1999年12月8日発売／定価：680円（税込）
雑誌63600-76　ISBN4-7561-3285-5

■餓狼-MARK OF THE WOLFES-公式ガイドブック　2000年1月28日発売／定価：1,280円（＋税）
雑誌63600-94　ISBN4-7561-3325-8

■アルカディア Vol.2　2000年2月4日発売／定価：680円（税込）
雑誌63600-93　ISBN4-7561-3324-X

■アルカディア Vol.3　2000年3月30日発売／定価：680円（税込）
雑誌63601-16　ISBN4-7561-3405-X

■月刊アルカディア6月号（No.1）　2000年4月28日発売／定価580円（税込）
雑誌11547-06

※通信販売の際は上記価格に送料が加わります。

【バックナンバーご注文方法】

●お近くの書店にご注文ください。
●株式会社アスキーイーシーにご注文ください（通信販売となります）。
お申し込み方法：[FAX]　03-5351-8201（24時間受付）
[E-Mail]　direct-cs@arcs.ne.jp
[HP URL]　http://www.arcs.ne.jp/direct/

●お問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝日を除く10：00～17：00）

■アルカディアのHPからも注文が可能に

上記バックナンバーのご注文が、アスキーイーシーと連動してアルカディアのHPから行なえるようになりました。ここでは各バックナンバーの概略を掲載しています。ご参照の上ご購入ください。
ARCADIA on WEB URL【http://www.ascii.co.jp/arcadia/】

てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
稼働中	クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	セガ	クイズ	1レバー1ボタン	月刊アフタヌーンで人気の「ああっ女神さまっ」がストーリー性あふれるクイズゲームで登場!	—
5月下旬	ケータイビビ	ジャレコ	自販機	特殊	「ケータイまちうけショット(仮称)」が「ケータイビビ」となってパワーアップ！	—
6月上旬	ダンシングフィーバー	セガ	メダル	特殊	本格的なディスコサウンド、派手なライティングが盛り上げる! ダンス☆マンも登場し、さらにヒートアップ!	—
6月中旬	ダービーオーナーズクラブ2000	セガ	競馬・育成	4ボタン	大ヒット競馬・育成ゲームがついにバージョンアップ!	—
6月下旬	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムM.S.B.S. Ver.5.66	セガ	ロボット対戦アクション	特殊	ドリームキャスト版で創った自分専用のバーチャロイドで戦える! 新たな4ステージ、3機種が追加され、戦いはより熱くなる!	24
6月下旬	スター・ウォーズ：レーサー アーケード	セガ	レーシング	特殊	「スター・ウォーズ：エピソード1」の手に汗握る迫力のシーンを再現。ポッドレースのスピード感とスリルを体験できる!	196
6月	上海	タイトー	パズル		あの上海が帰ってきた。新・旧各モードあり。	—
6月	レンダファイター	タイトー	メダル	1ボタン	SC向けメダルシリーズ第7弾。ボタン連打でモンスターを倒せ	—
6月予定	プロスロット　大花火	SNK	メダル(パチスロ)	1レバー3ボタン	大人気のパチスロ機がいよいよメダルゲームで登場	—
7月	バトルギア2	タイトー	ドライブ	特殊	ファンの熱い期待に応えて、今年の夏、遂に登場	202
7月予定	ギルティギア ゼクス	サミー	対戦格闘	8方向レバー4ボタン	発売カウントダウン開始!	46
夏	ダンスマニアックス	コナミ	ビーマニ	特殊		—
夏	イノセントスイーパー・サイレントスコープ2	コナミ	ガンシューティング	特殊		—
夏	ガンマニア	コナミ	ガンシューティング	特殊		—
夏	GTI CLUB～コルソイタリアーノ～	コナミ	ドライブ	特殊		—
夏	「DanceDanceRevolution」シリーズ新作（タイトル未定）	コナミ	ビーマニ	特殊		—
夏	サイクロンフィーバー	コナミ	メダル(プッシャー)	特殊		—
夏	クイズでアイドル！ ホットデビュー	彩京	クイズ	4ボタン	「ホット」シリーズ第2弾。クイズでのりきる芸能界! 最大4人同時プレイ可能です。	121
未定	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	ただいま製作中、しばしまたれよ	—

ゲー事典　「ゲームセンターMAP出張所」……そこは6番目の地獄と接続した神の国。もう許してください、と泣きいれたくなるほどのゲーセン情報量はアルカディアならではの破壊力。主要都市のゲーセン情報にもれなく取材苦労話がドッキンクしているからさあ大変、しかも色プラだ（本誌では1色)。やがて辿り着く「ゲームセンターMAP全国版」に向けて急成長中だ!

GAME MAKERS News Transmitter

**リリース情報から近況報告まで、
アーケードゲームメーカーからの
最新情報を一同に集結！
今月はオトクな情報もあるぞ。**

KONAMI®

みなさん、こんにちは。コナミの広報担当オサカダです。この原稿を書いている4月下旬という時期は、夏から稼働予定の新作タイトルの資料を編集部に用意できるかどうかギリギリの時期でもあります。用意できなかった場合(=記事掲載されてない)を想定して、夏のコナミタイトルをお知らせします。①ダンスマニアックス
②イノセントスウィーパー サイレントスコープ2(これは前々号で紹介済み) ③ガンマニア
④GTI CLUB〜コルソイタリアーノ〜。
以上、夏まであと少しだけ、お待ち下さい。

8ing EIGHTING CO., LTD. / RAIZING

すっかり初夏の陽気となり、熱い日差しが照り付ける今日この頃。「アルカディア」読者の皆様、熱〜いPLAYで盛り上がっていますか？ 今日は高得点を狙うあなたに、基本的なポイントをアドバイス！ 「グレート魔法大作戦」では、お宝アイテムを早めにそろえること、敵を異属性で破壊していくことがカギ！ 腕に自信のある方は、お宝アイテムのオールコンプリートボーナスを狙ったり、フルパワー時のパワーアップアイテムを収集してみてはいかが？ 暑さに負けずにめざせハイスコア！

エイティング／ライジング　広報　藤本

Sammy

こんちわです！ 『ギルティギア ゼクス』のロケテストは無事終了しました。プレイしてくれた方、ホント！ ありがとー!!
てなわけで、これからみなさんから頂いた様々な意見を元に調整を行い、必ずや納得できるバランスになるよう頑張ります！
そういえば、ここのところ新キャラ「闇慈」の評判を聞き、女性ファンも多く獲得できそうな感じですが、やはり基本は上半身ハダカってとこなのかな？ いや、それならポチョムキンだって人気が出ていいはずだ……(笑)。

サミー 広報　竹中

The Future Is Now SNK®

*みなさん、GWはどうでしたか？ 僕はDC版の『KOF』ばっかりPLAYしてました。現在、インターネットを利用した「ネットワークランキング」も開催中です。上位入賞者にはステキなプレゼントも用意しておりますので、是非トライしてみて下さい。DC版『KOF'99 EVOLUTION』に登場するセスとヴァネッサの2人はアーケードの次回作『KOF2000(仮)』にも登場するので、一足先にどんなキャラクターか見てみるのもいいんじゃないでしょうか？
あっ、それからみなさんもう『メタスラ3』はクリアしましたか？ やりがいありますよねぇ〜。ではまた来月!*

SNK 企画宣伝課 奥野

SUNSOFT®

毎度！ サンソフトでございます。梅雨も目前に控えまして、だいぶジメジメしている今日この頃かとは思いますが、いかがお過ごしでしょうか？ 雨が降ってきたら、傘など買わずにゲーセンで雨宿り。雨がやむまで、遊び倒しましょう。いやー、ゲーセンって本当にいいところですねぇ。それではまた、来月。……ごめんなさい。今月もネタがないの。とりあえず、アーケードネタじゃないのですけれど、こちらの方↓でも見てください。
http://www.sun-denshi.co.jp/soft/cs-i/cs-pub.html
よろしくね。

サンソフト・広報・わたなべ

CAPCOM®

まいどです。5月14日にプラサカプコン吉祥寺店において、「マーヴル VS.カプコン2」ゲーム大会の決勝トーナメントが行われました。最近体がなまってたのと、地図上では近い（ように見えた）ので、ママチャリをかっとばしていったんですが、東京生活半年目の人間が地図も持たずにいくとダメですね。道に迷うは思った以上に遠いわで、大遅刻。当日司会進行をしていた浦沢<春麗>カナには、「寝坊しちゃダメっ」てマイクで言われるし…………。アルカディアの杉○さん、遅刻してごめんなさい。

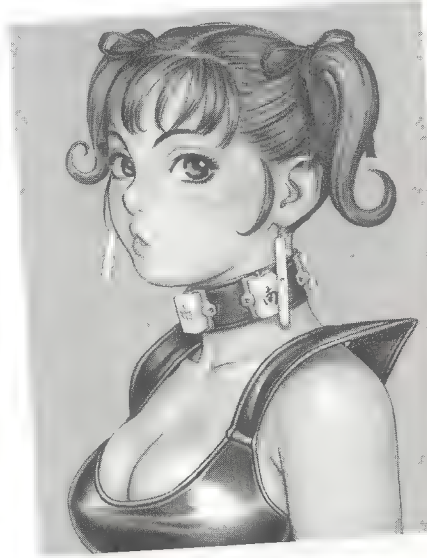
宣伝チーム　尾島

**ホットギミックシリーズの
司淳氏の作品です！
間違えて手に取った人、
そのまま買っちゃって!!**

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

早いもので創刊2号、もう6月です。6月と言えば、やっぱり麻雀ですよねフォーエバー！ そんなこんなで、今回は「対戦ホットギミック」シリーズの看板イラストレーター司淳氏による麻雀少女が表紙です！ ううん、キャワユイ！ 保存用に、もう1冊買いましょう！ あ！ 快●天と間違えるなよー。そんなこんなで、司さーん、お疲れ様でした。また飲みましょう！ じゃ、またね〜ん！

(株)彩京　AM事業部　広報娘サカモト
http://www.psikyo.co.jp/
レッツ・アクセス広報娘。



当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜい!!」の意気込みだけは伝えたい！ というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

namco

ぼちぼち夏の新作タイトルが気になりだしてきました。ナムコ・第二開発本部の業務用新作は、うまくいけば来月頃アルカディアで公開できるかもしれませんので待っていて下さい。GW中にウワサが飛び回っていたようですが、さあどんなもんでしょうか？ あと他メーカーのタイトルの話ですが、ゲームはマスターアップされていてやりたいのにできない。そんなプレイヤーの選択権を狭めてしまうのが気がかりな今日この頃です。さあ、この原稿を書き終えたら社内引っ越しの片づけをするとしよう

第二開発本部　御所脇

SETA

ちょこっと宣伝！ 本誌でお馴染みの(株)エンターブレインさんから、「スーパーリアル麻雀ビジュアルファンブック」なる本が発売されるぞ。田中良氏の描き下しイラストをはじめ、リアル麻雀ギャルズ総勢17名の脱衣シーンや設定資料、声優＆開発者ンタビューなどなど、シリーズ13年の歴史を凝縮した盛りだくさんの内容となっているのだ。6月2日発売予定。価格は2500円（税別）！　この本を読んで（買ってね)、リアル麻雀の世界を再認識してくれぃ!!

販売企画部 加藤

SIGMA

今回は、お得なメダルゲームの情報をお届けします。それは、池袋・西一番街の『ゲームファンタジア シグマ1店』。地下2階から4階までの全6フロアのゲーム場です。当店のおすすめは、4階の『シグマジャックポットクラブ』。1時間3000円でメダルゲームが遊び放題。カップルでも同料金で大変お得です。更にトータルで勝ち越すと、特典あり。6月限定で、アルカディアを持参すると、初めての方には1000円割引、初めてでない方には粗品をプレゼントします。

ゲームファンタジア シグマ1店 店長　山口 勉

BANPRESTO

先日、10〜12月登場の新作プライズ発表会を行いました。今回のイッチオシ商品は、「カプコンキャラ クリスマスサンタガールフィギュア」ですね。春麗、さくら、モリガン、リリス、キャミィの5人が、その名の通りセクシーなサンタファッションで登場！ 5体集めると台座がクリスマスケーキ型になるジオラマフィギュアです。編集部Kさん、今度写真付きで大きく紹介してくださいね！ 10月にはアミューズメントセンターに並びますので、みなさんも楽しみに待っててください!!

バンプレスト　小林

TAITO

道をあけてね！

タイトー 広報 かーしま

JALECO

月刊化して、早いものでもう2号目ですネ。アルカディア同様、ジャレコも頑張っております。さて、携帯のまちうけ画面に自分の顔や好きな絵を取り込める『ケータイピピ』が遂に登場です！ これは『ケータイまちうけショット(仮称)』がパワーアップして正式リリースです。ぜひ、みなさんお試しあれ。え〜、プレイステーション2の宣伝になってしまいますが、「ステッピングセレクション」好評発売中、6月22日発売予定「ロックンメガステージ」、7月予定「ドリームオーディション」もアーケード版同様に宜しくお願いします。

広報／高柳

VISCO



TAKUMI

何でしょうねぇ〜、巷じゃ「GW」「GW」って五月蠅くって困りますなぁ〜。
ってんで、ゲームセンターなんぞに行って兄ちゃんに「チョイとわり〜が、教えてくんな。皆GW、GWって九官鳥みてぇにうるせぇ〜が、まだやっちゃってんのかいGIGA WING(GW)?」って聞いたら、なんて返してきたと思いやす?
「GOLDEN WEEK(GW)だろ」
おあとがよろしいよ〜で……。
♪テケテンテン テンテケテンテンテン♪

電遊亭 匠之助

セイブ開発

日々、陽の光も強くなり半ソデが似合う季節になってまいりました。そんな中皆様、いかがお過ごしでしょうか？ こちらはややイケという感じです。さて現在、ゲーセンでは以前より秘密裏に弊社の方で製作してまいりました○○ゲームが稼働中です。残念ですが、あまりにも嬉し恥ずかしいタイトルなのでこの場をお借りして書くわけにもまいりません。興味のある方はゲーセンで秘密裏に探して下さい。

セイブ開発　広報部

Fuuki

コンニチハ！ 全国アシュラファンの皆様！ どうお過ごしでしょうか？ こちら開発室は、昨日も今日も明日も明後日も、必死で『アシュラバスター』完成のためにがんばっております。世間はもう梅雨入りでしょうがこちらは季節など関係なく一日中部屋に閉じこもり、ディスプレイと向かい合っております、ヨロヨロ……
来月こそ新しいアレやソレを発表できるようにと思っていますので楽しみにしていて下さいネ。

フウキ

TECMO

みなさ〜ん。「DEAD OR ALIVE2 ミレニアム」やってますか〜? 4/30に開催された全国大会では、本当にたくさんの人に集まって頂き、ありがとうございました! 大会はもちろん、物販、コスプレも盛り上がりました。これもファンの皆様のおかげです。ウルウル。「DOAネットワークファンクラブ」にも大勢の方に入会して頂き、ありがとうございます。今の時代、みんなメールアドレスって持ってるものなんですねぇ……。本当にびっくり。私……遅れてます?

メディアネットワーク事業部 土原

SEGA

いよいよ待望の『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムM.S.B.S.VER5.66』が登場します。キミが操るのは新VRか、それとも「カスタマイズ機体」か？ 腕に覚えのあるパイロットの搭乗を待つ！ "登場"と"搭乗"か……、ウーン座布団一枚やっとくれーッ。
　さて、話はガラッと変わりますが、6月10日(土)の17時から東京ジョイポリスにおきまして男女1000人規模の出会い系イベントを開催します。出会いをサポートするイベントも盛りだくさん。泣くも笑うもあなた次第。当日参加、同性2名以上。参加費1人千円。

セガ・エンタープライゼス
出会いを求める広報　田中

掲載協力をいただけるメーカー様へ。今月の株式会社シグマ様のような企画モノ大々歓迎です。読者プレゼントやリクルート情報、ゲームセンターへ雑誌を持ち込むと特典なんてどうですか？ イヤ決して強制してるわけではないですよ、もちろん。「さあ、来月が楽しみだ」　担当K田より。

GAME SOUND LEGEND SERIES
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1

S.S.T. BAND Hiro師匠 インタビュー

復刻版発売を記念して、80年代後半のゲームミュージックシーンを代表する偉大なコンポーザーに、当時を振り返りながら今後の活動について聞いてみた。



1984年（株）セガ・エンタープライゼス入社。
現在第三ソフト研究開発部サウンドセクションに所属。

「ハングオン」「スペースハリアー」「アウトラン」など数々の名曲を手掛け、ゲーム・ミュージック黄金期を築いたコンポーザー。「S.S.T.-BAND」ではキーボードを担当。最新作として、5月25日に発売されたDreamcast専用ソフト「レンタヒーロー No.1」の監修をつとめている。

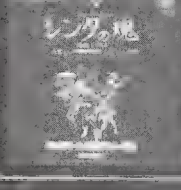
与えられた環境に満足しないで望みは高く、常にわがままでいかないと……。
～再生と復活～

——それでは、まず始めに現在の所属部署と主な仕事の内容についてお聞かせ下さい。
Hiro（以下H）：現在の部署は第3ソフト研究開発部。去年まではシステム関係の仕事をしていて、ドライバーやサウンドツールとかの製作のほうをやっていました。
——実際の曲作りではなく、システム的なプログラム部分を担当されていたんですか？
H：そうですね。実際に自分でそのツールであるとか、ドライバーであるとかを作って「いい音」を出したいっていうのがあったんで、ずっとやっていたんですが……なんか曲を作らないうちに、システムとして終わってしまいました（苦笑）。結局、自分ではそのツールとか使ってないです。
——現在、曲作りの方は？
H：それまでは第2ソフト研究開発部だったんですよ。その後にサウンドが各部に別れまして、第3ソフト研究開発部に移ってからは曲作りやSEなどサウンドとしての作業をやってます。現在はアーケード用ゲームのプロジェクトに参加してます。
——では、ご自身としてはこれが久しぶりの作曲活動に？
H：その、いま作業しているゲームより先に「レンタヒーロー」のほうが出てしまうので……第3ソフトのゲームじゃないんですけどね（笑）。事実上は「レンタヒーロー」で復活！ってことになります。
——ご自身としてはシステム的な部分より、やはり曲を書くことの方がお好きですか？
H：いや、それがですね実は両方とも好きなんですよ。というか、ずーっと全部やりたいんです（笑）。デザインもやりたいですし、プログラムもやりたい……以前、2研にいた頃は両方ともできたんですよ。「STC」やったりとか「エイジス」シリーズで曲をたまに書いたりとかして、本当にいいポジションだったんですけどね。先ほどもお話ししたように、各部署へサウンドが別れるってことになった時「2研に残ってシステムをやる」か「他部署へ移って曲をやる」といった究極の選択を迫られまして……（苦笑）。本当に「どうしようかなぁ」と悩んだんですが、結局は曲の方を選びました。
——復刻版に収録されている曲を書かれた当時と比べて、現在の環境はどうですか？
H：音質はもう格段に良くなりましたね。「アウトラン」を作っていた当時に「あ、こういう音が出たらいいなぁ」って思っていた音が今、出ていると言う感じです。でも、与えられた環境に満足しないで望みは高く、常にわがままでいかないと（笑）。
——実際に「アウトラン」のようなスタイルでゲームミュージックを作ってみようと思われたきっかけは？
H：あの頃、ゲームミュージックっていうと「ピコピコ音」のイメージがあったじゃないですか。だから「アウトラン」をやっていた当時は、普通のレコーディングスタジオでやるみたいな「バンドで鳴っているような音」を目指していましたね。まあ、上にいたのが鈴木裕でしたから……あの人も音関係にはこだわる人だったんで、色々と相談をしながらやってました。
——やはり環境的に厳しく？
H：あの、環境というのは……裕さんのことですか？
——いえ、ハード的な面で——ということです（笑）。
H：ああ、ハード的な制約ってことですか（笑）。でも、その時にやっていたのがPSGですから、それから比べればFM音源も使えるようになってましたし、PCMもこの頃からだったかな？ まあ、PSGから技術的に一段アップした直後で、それだけでも当時はうれしかったですね。「ああ、これでもうドラムの音が出せる」とか（笑）。PCMにしても「ハングオン」の頃は使える容量が128kビット×2個だったのが256kビットになって、512kビットになって……今のNAOMIだと8Mバイトとか平気でのりますからね。
——それこそ制限もなく？
H：もうストリームでやろうと思えば、スタジオで取ってきたものをそのまま流すっていうのも可能ですから。コレに関しては逆に「つまんなくなった」って言ってしまえなくもないんですが（苦笑）。

温かい目……じゃなくて、耳で聴いて下さい。
～過去と未来～

——復刻されるアルバムについてなんですが、当時の原音を聴いてみてどうですか？
H：今の自分がそのハードでやっていたら、もっといい音が出せたのかなぁって。まあ「くやしい」って言えばくやしいんですが、15年近く前だからしょうがないか……みたいな（笑）。当時はそれでも100%でしたからね。
——「アウトラン」の中では、どの曲がお気に入りですか？
H：そうですね……当時のやつだったら「Magical Sound Shower」でしょうね。その後「エイジス」でやったアレンジ版では「Last Wave」が一番泣けるかな？
——そういえば「Last Wave」は、実際のゲーム中に曲が最後まで聞けませんよね？
H：そうなんですよ。あれはもっと長かったハズなんですけど、インカムの問題とかがあるじゃないですか。それで曲を切らなくちゃいけなくなって、短いバージョンも考えたんですが……CDで出るだろうと勝手に思いこんで、長いまま入れました（笑）。
——「スペースハリアー」はメインテーマは1曲だけですが、この辺はどうして？
H：テーマを1曲に絞ろうってのは最初からあったんですよ。長めの曲を本当はボスもなく、ずーっと流そうって話だったんですけど……やっぱりボスもあの曲ってのはあれかなと（苦笑）。それでボスの曲を作ったんですが、それだとメインテーマの最初しか聴けない。で、曲を切ってボスが終わったらその続きから……っていう風にしたんです。たしか、収録曲の中には「ギタリスト」裕さんの曲も2曲ぐらい入っていたと思いますよ。
——アルバムには「アレックスキッド」も収録されていますが、これはどういう経緯で？
H：それはですね。当時、それを担当していたBOOってのがいましてですね。彼が「オレのも入れてよ～」ってことで入りました（笑）。

——それでは、最後に今後の抱負とファンに対するメッセージをよろしくお願いします。
H：現在進行中のプロジェクト1つは、かなりいい感じの楽曲に仕上がってきてます。昔からのファンには「ちょっと違うな」って部分もあるとは思うんですが、そこらへんは成長ということで温かい目……じゃなくて、耳で聴いて下さい（笑）。もう1つのプロジェクトの方は、普通の楽器を収録して流すストリームではなく、内蔵音源をフルに使って限界まで挑戦してますんで、まったく別のジャンルとしてそれぞれを楽しんで下さい。
あと「レンタヒーローNo.1」を買って下さい……ってのはダメですか？
——問題ないです（笑）。
H：じゃあ、それをシメの言葉ということで（笑）。



レンタヒーローオフィシャルサイト『レンタの魂』
インタビュー内にも出てきたドリームキャスト用ソフト『レンタヒーローNo.1』（絶賛発売中）のオフィシャルサイト。最新情報はもちろんのこと、Hiro氏を始めとした開発スタッフによる日記「レンタチームはせかいいち——！」も掲載されている。
http://www.sega.co.jp/rentahero/

ゲー事典 約1時間近いインタビューでは「S.S.T BAND当時の話」や「ニューラリーX　の話」などの面白い話題も上がったんだけど、誌面の都合であえなくカット…　無念。現在進行中のプロジェクト2つは続報が入り次第、本誌で取り上げていくので心待ちにしていて欲しい。Hiro師匠、並びに広報の清水谷さん、本当にありがとうございました。（伊勢猫）



THE KING OF FIGHTERS
ベストアレンジコレクション～since 94 to 00～

新世界楽曲雑技団

KOF各年代から選ばれた名曲を、作曲者とは別の人間がアレンジを手掛けたバリエーション豊かなアルバム。初公開、今夏発表の最新作『KOF 2000』のオープニング曲やボイスドラマまでも含んだこの作品に込められたものとは……。

自分の知らなかった音楽で、刺激を受けて貰えたら嬉しいですね

――早速、1曲ごとにお訊きしたいのですが。まずは『決着R&D』。これはSHA-Vさんのアレンジですよね。

SHA-V（以下S）：この曲は'98の時にも一度アレンジしているので、かなり辛かったですね。

――アレンジって、やはり難しいものなんですか？

S：音楽性が、自分のものからかけ離れているものほど、逆にアレンジはしやすかったりするんです。自分と重なっているところが多かったら、どう変えていこうという悩みが出てくるんで。特に『決着～』は、オリジナルから僕好みの曲なんで、悩んだところがありましたね。

――ルガールという、キャラクターを意識はしましたか？

S：あまり意識してないですね。ルガールのことを頭に入れていれば、これとは違う形になっていたと思います。

――次の『戦慄のドラ』ですが。

T：今回きょーちゃんがアレンジしてくれて。もともとクラシック畑の人なんで、やはりこう来たかっていう、狙いどおりの部分がありましたね。

――3曲目『Rumbling on the City』ですが。

S：初めて聴いた時、「速っ！」と思いましたね。

T：このアレンジャーも、インディーズでハードロックのギタリストやってた人なので、ヘビーにはなるだろうなと思っていたんですけど、こんなに速くなるとは（笑）。こういう速い曲ってゲーム的であったりしますんで、昔の新世界の曲に近いかなと思いますね。原点回帰の作品かも知れない。

――次は『かみきり虫』ですね。

S：『かみきり虫』は、ぜひやってみたいと思ってた曲です。アコースティックな部分とテクノの融合というのをやってみたくて。念願かなったという感じです。最初抑えてて、だんだんアッパーになっていくのが好きなんですよ。もろ、やりたい放題やったという感じです。結構、昔はハードロックとか聴いてた人間なんですけどね。会社入ってガラっと変わって、デジタル寄りになってしまって。

T：手の届かないところに行ってしまった（笑）。

――『Rhythmic Hallucination』はどうですか？

S：原曲は僕なんで、アレンジャーは僕の顔色を気にしてましたね。

――聴いてみて、どうでした？

T：面白いと思いますよ。ベロ王らしい。

S：もともと、映画音楽とか好きで、サントラとかすごい持ってるんですよ。

T：けっこういろんな人間がいますけど、サントラ的な曲を書くのは、彼ぐらいで。きっと、彼の中ではひとつのストーリーがあるんじゃないかと思いますけど。

――ドラマティックですよね。

T：そうですね。

S：僕がオリジナルを作って、人がアレンジしたのを聴くって、すごく楽しいですね。

――『Still Green』ですが。

T：この曲はスカになりました（笑）。これのアレンジャーのBrother Higeが、レゲエチックなバンドのギタリストやってるんですよ。そういうのもあって、はなからスカにしようとか言ってましたね。オリジナルのほうのロック色とかっていうのとはまた違う、ハッピーな曲。Brother Higeも、すごいハッピーな人なんで（笑）。

――外人なんですか？

S：めちゃめちゃ日本人です。

T：ベタベタの関西弁で。でも昔、アメリカにいて、いままでもSNKのゲームで英語をいろいろしゃべったりしてるんですよ。'98のタイトルのラップとか。とっても便利な外国人風関西人（笑）。

――きましたよ、『Cool JAM』。

T：もともと、僕が作った曲です。アレンジャーのKitapyは僕とほぼ同時に入った人間で、よく知っているんですが、これは意外でしたね（笑）。あまりこういったジャズテイストの曲って作ったことなかったんで、密かにこういうのもやってるんや～みたいな、新たな発見をした曲ですね。

S：（覚え書きの曲目を見て）夕暮れのサキソフォンって書いてありますけど。

T：タイトルまで変えんなや（笑）。このイメージから入っていったんでしょう。

――突然、「ぶあ～（サックスの音のつもり）」って始まりますからね（笑）。

T：レコーディング中も、これ聴いてたら酒飲みたくなってきて（笑）。

――ついに『Tears』ですね。

T：この曲は、もともとすごいメロディが好きだったんです。去年のK.O.Fの時に、（SHA-Vと）二人で一緒に開発やってて、「ええメロディやなぁ」て言ってて、SHA-VがBメロまで作っとったんかな？

S：そうですね。

T：で、サビを作ってもらえないかという話で。「どうしようかな～、Aメロ持ってきたれ～」という感じで（笑）。Aメロをまたサビに持ってきて、コード進行変えたら「いいやん、この曲」と（笑）。

僕の中ではSHA-Vの曲で一番好きな曲。メロディをもっと、際だたせていく方向で模索して。結局、自分の得意なバラード調になったんですけど（笑）。SNKでいろんなジャンルの曲を作ってきて、自分で「どういう音楽作りたいんだろう？」ってのがあったんですけど、最近になって、こういうのやりたいんだなって、わかってきた曲って感じです。自分を再認識した曲。

S：原曲を作っている時に意識したのは、男らしさの中に寂しさもあるっていうか。僕の中の草薙京は、そういうところがあったんですよ。一番それが強く出せた曲だったんで、僕もすごい気に入ってる。

T：企画が立ち上がった時に、「Tearsやらして」ってこっちから言いましたから。京の激しさっていう部分はオリジナルで表現しているんですけど、そうではなく内に秘めてる部分を前面にクローズアップしたって言う。

――『KD-0079』ですが。

T：Ackeyが作ってるんですけど、もともと、怒チームとか、ギターのリフを強調して曲を作るのが好きなタイプで、今回もまさにそれで。

――わかりやすいですよね。

S：打ち込みと、生のドライブ感というのが、上手く融合した曲じゃないでしょうかね。オリジナルは打ち込み色が強い感じだったんで、それをライブでやるとこんな感じなるんじゃないかと。

――最後が2000の曲ですが、これはどなたの作曲ですか。

S：私です。これに関しては、あまり多くは語らないでおこうかなと。このCD聴いてもらって、実際にゲームが発売になった時に、ニヤっとするところもあると思うんで。

T：あそこで、（宣伝の）中村がシビアな顔をしているので（笑）。

――（笑）このアルバムは、新世界にとってどんな意味を持っているのでしょう。

T：新世界も、新しいことを模索していかないと、いまのままで満足していたら、いつか飽きられますからね。サントラが好きな人、歌謡曲が好きな人、そういう人たちが聴いても、変にゲームを意識させないていう部分も、見していきたい。当然、ゲーム重きですけど。

――はい。

S：このアルバムを聴いて、自分の知らなかった音楽に触れる事で、刺激とか受けてくれたら嬉しいなと。

THE KING OF FIGHTERS　ベストアレンジコレクション
～since 94 to 00～

収録曲

1.決着R&D　KOF`94（ルガール・バーンシュタイン）より　/arranger SHA-V
2.旋律のドラ　KOF`95（サイコソルジャーチーム）より　/arranger きょーちゃん
3.Rumbling on the city　KOF`96（怒チーム）より　/arranger Hori Hori
4.かみきり虫　KOF`96（龍虎チーム）より　/arranger SHA-V
5.Rhythmic Hallucination　KOF`97（中ボスステージ）より　/arranger ベロ王
6.Still Green　KOF`97（矢吹真吾）より　/arranger Brother Hige
7.Cool JAM～嵐のサキソフォン3　KOF`98（八神庵）より　/arranger Kitapy
8.Tears　KOF`99（草薙京）チーム　/arranger TATE NORIO
9.KD-0079　KOF`99（新主人公チーム）より　/arranger Ackey

ボーナストラック

10.THE KING OF FIGHTERS 2000 Preluder
11.THE KING OF FIGHTERS 2000 タイトル　/arranger SHA-V

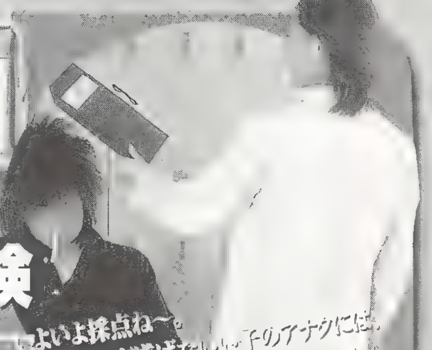
SCITRONDISCS 6月21日ON SALE

ゲー事典 アレンジベストに収録されている、「KOF2000」に関するボーナストラックの内容だが、この日同席していた、SNK宣伝の中村さんの厳しいガードのため、詳細は不明のまま。ゲームの発表まで待てってことらしいが……キミもCDを聴いて確かめてみてくれ。

平成12年度アルカディア認定

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

解答集



いよいよ採点ね～。最後までやり遂げたいい子のアナタには、特別に重留香からゴホウビをア・ゲ・ル※

250点 クラスS

ゲーム仙人：このまま天寿をまっとうしてください

ってゆーかー、アナター体何者ですか？

200点～249点 クラスA

ゲームエリート：ゲーム業界の生き字引

これだけできれば何も言うことはありません。いやはや大したものです。ゲーム歴の長いベテランの方とお見受けします。

150点～199点 クラスB

ゲーム師範代：苦手分野の克服を目標に

このあたりが常人の限界でしょう。これでも周りと比べればかなり知っているクンのはず。道場1つくらいは任せられます。

100点～149点 クラスC

いっぱしのゲーム知識人：とりあえずこんなもんで十分です

LV3以上はレゲー問題も多いので、ここ数年の知識だけだとここいら止まりか。今後はレゲーの知識も深めていきましょう。

50点～99点 クラスD

ゲーム小僧：総合的な知識の強化を図りましょう

ひそかにここに分類される人がもっとも多いと見た。これからは、いろんなジャンルのゲームに挑戦してみましょう。

1点～49点 クラスE

ゲムっ子：ま、いーけどね

ちょっと難しかったですかぁ？　別に生き死にに関わる問題じゃなし、関係ねーやなどと開き直ってみるのもまた一興でしょう。

0点 クラスX

異世界ゲーマー：地球のゲームをやってみよう

違う世界に住む人でしょ？

平成12年度アルカディア認定

街頭電脳遊戯
エキスパート認定証

年　月　日生

認可番号　　号

街頭電脳エキスパート　　　クラス

街電法第128条の規定により登録したことを証する

有効期限：永ハ

平成　年　月　日

街電エキスパート事務局　会長

田中 仁吾露之介

本検定及び認定証の使い方

第一種解答

アルカディアをきちんと読んでいれば、まずは答えられる範囲。ここでつまずいているようでは、まだまだだぞ。

解答1：①レイファン　七寸靠

解答2：秘密戦闘機ラブハンター2000

愛の放射が止まらない！　稀代のプレイボーイ、ゴールデンのデータはアルカディアVOL.3で確認できる。

解答3：地上からのハイジャック

解答4：餓狼 MARK OF THE WOLVES

解答5：②

解答6：地底人の食料

解答7：⑤キング

解答8：エジプト変

アルカディア第2号に、いきなり第3部の最終回が掲載されている（笑）。現在は第4部、副題募集中とのこと。

解答9：テン・エイティ・スペシャル……旧式改良強化型要努力機体、アファームド・ザ・コマンダー……超指導力強化型機体、シュタインボック……経済性重視型光学兵器装備機体

解答10：スタンドコンボ

解答11：ポ

解答12：1.『ワールドスタジアム2000/ナムコ』 観客だ、文句あっか！　**2.『ギルティギアX/サミー』** メイステージだ、俺も甘いな……。**3.『餓狼 MARK OF THE WOLVES/SNK』** ロドリゲスステージ、ゲーセンで稼働中のはずだから、確認に行こう。**4.『ゴルゴ13/ナムコ（ロープの上の奇跡）』** コミックをキャンセルしなければわかるが、中東方面の人なんだぞ。

解答13：①サカモト

解答14：②園田健一

アルカディア第1号、173ページのゲー事典を見よ。

解答15：アイボール

アウトトリガーでは視点を動かす為の装置なので、アイボールという名称が使われている。

解答16：わふうのよろい

解答17：ストライダー飛竜2

アルカディアVOL.1の巻末にあるカプコン広告を見よ。

解答18：リュウガ

解答19：2ポイント

ちなみに2位以下を倒したときに出現する銀色のコインは1ポイントのため、トップは必然的に狙われることになる。

第二種解答

ゲームに関する細かいところまで注意していないと答えられない問題が多い。キミの記憶力と注意力の見せ所だ。

解答20：8

良い子の編集ちゃんは、ジャムの名前を誤植しないように注意しましょうね。

解答21：③

注意しなければならないのは、この安全地帯が有効なのはボスの弾に対してのみという点。同時に出現するザコの弾には当たってしまうので、実際に有効活用できるのはサブウェポンが誘導弾系のF-18かX-36だけというオチも。

解答22：

①『ギガウイング／匠／カプコン』
②『グレート魔法大作戦／エイティング／ライジング／カプコン』
③『ストライカーズ1999／彩京』
④『サイヴァリア／タイトー／サクセス』
⑤『ぐわんげ／アトラス／ケイブ』

解答23：4回

解答24：天宮レイカ

鳳凰学園に通う女子高校生が、天宮レイカだ。ゲームセンターにない場合は、DC版で確認しよう。

解答25：アクセル　B+C

解答26：10手

本当のろっかくペイントはこんなにストレスの溜まる問題ではないので、タッチをやってみよう。

解答27：リチャード・ウォン、キース・エヴァンス、バーン・グリフィス

解答28：

1.SV-001/Ⅱ　メタルスラッグ
2.SVX-15D　スラグノイド
3.SVX-17M　スラグマリナー
4.SV-ELEPHNT　エレファントスラッグ

解答29：餓狼（14）+DOA2（12）+アウトトリガー（4）+グレート魔法（8）+マーヴル2（56）+メタスラ3（4）+大魔界村（1）=99

解答30：スコア：25000000　EXP：8000

4位までは6666……と同じ数字が並ぶのに、5位から下は法則が変わってしまうのだ。

解答31：3

豪鬼人形、春麗の腕輪も暗器砲として出現するが、当たっても気絶しない。

解答32：7種類

赤、黄、青、オレンジ、緑、ピンク、水色で計7種類。『テトリス・ザ・グランドマスター／アリカ』も同様だ。

解答33：ローリングショットが撃てる（ショットが前方に集中し、強力になる）。自機のBUZZ判定が大きくなる。

解答34：3

解答35：（ビッグメタルジグ）、沖ステージ

解答36：3

時代考証をワープして、三国の武将が使えちゃうのが三国戦紀の魅力だ。

解答37：60

解答38：B-D-F-A-C-E

基本的にセーラー服だが、よく見ると微妙に違ったりする。アテナを1人目に持ってこないと見られないので、ファン以外には難しいかも。

第三種解答

そろそろ、マニアックな問題が増えてきているので、資料無しで答えられた人は、結構な業界通かも。

解答39：左から順に、①チーフホールド、②デキスターホールド、③ベースホールド

解答40 ：③小林源文

非常にレアな広告の為、覚えている人も少ないのでは？　ゲーメストNO.229に掲載されているので、持っている人は確認してみてはどうだろう。

解答41：鰈（かれい）、鮓（くらげ）、鯨（くじら）、魚元（うみがめ）、鯵（あじ）、鮹（たこ）、魚軍（うつぼ）

解答42：②

パートナーがポールの場合は特殊ステップで登場。LPで裏疾風、RPで葉桜へ移行する。

解答43：2月…AOUエキスポ。主催団体：全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（All Nippon Amusement Machine Operators' Union）。9月…アミューズメントマシンショー（別名AMショー、JAMMAショー）。主催団体：日本アミューズメントマシン工業協会（Japan Amusement Machinery Manufactures Association）。

解答44：ナムコ…キャロット, コナミ…チルコポルト, セガ…ギーゴ, カプコン…プラザカプコン, SNK…ネオジオワールド, ジャレコ…ギャレッソ

各メーカーはここに挙げた店舗の他にも、プラボ（ナムコ）、ハイテクセガ（セガ）など、複数種類のロケーション展開をしている。近辺の客層やニーズに合わせて、店づくりも変化させていくというわけだ。

解答45：柊 小雨

前号のハイスコア集計でカウンターストップ（99,999,999点）が達成されている。これ以上のスコアはカウント不可能、という点数が出されると、ハイスコア集計は打ち切りになるのだ。このゲームの場合、億の桁がないので、これが最高得点となるわけ。

解答46：上（86）

解答47：ぬいぐるみに変身する。

このぬいぐるみ変身コマンドは全キャラに用意されており、キャラごとに異なるコマンドだ。2頭身のキャラクターが見られるぞ。

解答48：カプコン（182億1132万円）、コナミ（130億1485万円）、タイトー（64億円）、彩京（8300万円）、エーディーケイ（3700万円）

2000年5月18日時点の各社HP掲載情報。

解答49：3回

順番は強P+強K→弱P+弱K→強P+強K。ちなみに、キャラの交代手順に悩んだときは、弱P+弱Kチェンジと強P+強Kチェンジを交互に行なえば、5回以内に必ず希望の順番にたどり着く。

解答50：③

攻撃力がアップする。ちなみに不破刃の誕生日は9月4日。

解答51：ダライアス外伝、ZUNTATA

このライナーノートは学術解説書と称され、精神用語で埋め尽くされている。一度は読んでみよう。

解答52：ステージボス戦で、ザコを一体も倒さずにボスを倒す

自動的にもう1つのステージ3に行ける。

解答53：20発

このうち16発は通常の弾だが、4発はブラグスパリオという誘導弾が混じっていた。ブラグザカートの5WAY弾にしてもそうだが、83年にこれだけの要素を盛り込んであった『ゼビウス』というゲームはやっぱりスゴイですな。

解答54：H→D→E→G→C→B→F→A

設定されている各キャラクターのバストサイズは次の通り。豊原エツ子/B99cm、ティナ/B95cm、あやね/B93cm、シェルミー/B92cm、かすみ/B89cm、フェリシア/88cm、舞/87cm、モリガン/B86cm、となっている。意外にも、モリガンが一番小さいのである。

解答55：ユリ・サカザキ、鎮元斎

『K.O.F'94』以降1回でも外れてしまったのは、アメリカチームの3人を除けばハイデルンとタクマしかいなのだ。

解答56：平景清…草薙剣, バトラー…トンファー, ガンテツ…八十二乙式白兵戦斧, 不知火舞…扇子, ヴォルド…カタール, 教授…ライフル, ウイグル獄長…鞭

教授は『ゲイングランド／セガ』のキャラクターだ。

解答57：阿修羅

アシュブレとアシュラバはカタカナなので注意。

解答58：②昇竜拳

第四種解答

レゲーや業界絡みの難問から、マニアックな奇問まで、幅広い能力が必要となる。全問正解者は自慢していいぞ。

解答62：シーズン7以降の秋

リブルラブルは春夏秋冬の4シーズンが1サイクルになっているため、2サイクル目以降の秋、ということ。カブトなどの超レアアイテムもあった。

解答63：弾を規定発数連続でヒットさせる

最初は30連続ヒットで体力が回復、以降は達成するごとに条件が厳しくなる。

解答64：投げ以外の攻撃に対して無敵になる

アッパー系のしゃがみ強パンチを持つキャラなら、誰でも可能な怪奇現象。レバーを真下に入れっぱなしにするのがポイント。→写真A

解答65：水槽（熱帯魚でも正解とする）

なんでも、御大ジャレコは水槽や熱帯魚も販売しているそうだ。ゲームメーカーの副業としては、セガの「通信カラオケ」（セガカラ）や、ナムコの「飲食事業」（イタリアントマトほか）などが有名だが、カプコンの「不動産の賃貸、管理、売買、仲介」「金融業」など、意外な副業を営んでいるところも。→写真B

解答66：『THE CUP OF LIFE』と『LIVI'N LA VIDA LOCA』

原因は版権がらみのの問題。セガとしては何としても入れるつもりで、前述の2曲が入っているものと入っていないものの2バージョンを用意してギリギリまで粘ったらしいのだが、残念ながら問題はクリアされなかった。ヒロミゴーはゲームセンターでしかプレイできないのだ。

解答67：①パニッシャー（カプコン）
②ガントレット（アタリ）
③サムライスピリッツ（SNK）
④クロススウォード（ADK）
⑤ファイナルファイト（カプコン）
⑥グレート魔法大作戦（ライジング／エイティング／カプコン）
⑦ゴールデンアックス（セガ）
⑧プーヤン（コナミ）

肉業界（？）は横スクロール格闘アクションの雄、カプコンが一歩リードしている感がある。

解答68　①=C　②=D　③=B　④=E　⑤=A

個人の趣味趣向や性癖など、プライバシーに関わる問題もあるので、これについては深く解説しないことにしよう。

解答69：ドリームジャンボ浣腸器

漢の腕ほどもある浣腸器を使用するデンジャラスな技らしいのだが、封印されてしまったので、すべてが謎である。

解答70：⑤→②→④→①→③

解答71：④

なお、全ステージのボス名は、1面……ジャッジメント、2面……ハイエロファント、3面……タワー、4面……ストレングス、5面……マジシャン、6面……エンペラー。

解答72：16ロックの2号機・WR−02R

この機体だと、都市ステージ（昼）の中ボス前で、侵食率の急激な変化とともに凄い勢いでスコア加算される、という現象が発生することがあった。もちろん、この怪奇現象を利用したスコアはハイスコア集計の対象外である。

解答73：ネクロ……⬅+強Ⓚ（出始め）
春麗……しゃがみ中Ⓚ（戻り）

ネクロの技のなかに奇怪なものが多いのは当然として、春麗の技も止め絵だとわかりにくいのは意外だ。

解答74：A.『ファイナルファイト/カプコン』

デモ画面でのガイのセリフ。このあと「せっしゃもすけだちいたす！」とつながる。

B.『ロッドランド/ジャレコ』

エキストラで出る妖精様（ウィスティーベル）。ソルダムにも登場する。

C.『オペレーションウルフ/タイトー』

大統領のセリフ。だが、大統領の器ではない。

D.『ミスティックウォーリアーズ/コナミ』

2面ボス。雪山をスキーで滑降する忍者が巨大ロケット男と対決。異常ってステキ!!

E.『ファンタズム/ジャレコ』

主人公。憑依能力がある幽霊で、ラスボスとの対戦に彼女の体を乗っ取るのだった。

F.『ゾンビリベンジ/セガ』

ドリルでおなじみの毒島力也。「きれいな満月だ……」の名言も。

G.『ニンジャコマンドー/アルファ電子』

拳ぶるりんこで爆裂究極忍者のリュー・イーグル。みねうちといいつつ、しっかり殺ってます。→写真C

H.『超絶倫人ベラボーマン/ナムコ』

ピストル大名（火縄丸）。こいつとは決着をつけることができないのだ。逃げるな！

I.『疾風魔法大作戦/ライジング』

キックル&レイクルのレイクル（13才）。エンディングより。世界で一番疾風してるカップルだったり。

解答75：『ツタンカーム／コナミ』

レバー2本という操作形態が特徴的。左側の4方向レバーで移動、右側の3方向レバーの⬅➡で入力方向にレーザーを発射、⬆でフラッシュボンバーを使用、となっている。

解答76：①CP-SYSTEMⅡ　②MVS（ネオジオ）③NAOMI

解答77：隠しコマンドによる「スーパーモード」を2人同時プレイでクリアすること。

スーパーモードにするコマンドは、コイン投入前にタイトル画面で「1Pスタート、ジャンプ、バブル、左、右、ジャンプ、1Pスタート、右」。→写真D

解答78：月浪学園

月浪学園で麻雀同好会を設立するために奮闘するのだが、志半ばで卒業してしまったようだ。

解答79：ハンマーマウンテン

解答80：55体

1ステージに配備されるエイリアンは、縦が5体に横が11列で計55体。10点、20点、30点の3種類で、それぞれ22体、22体、11体で構成されている。

解答81：A.TOKIO　B.TRUXION　C.VULCAN VENTURE

『グラディウス／コナミ』は『NEMESIS』なのに、続編であるグラⅡの海外版はまた異なるのが興味深い。このように国内版と海外版でタイトルが変わるゲームは珍しくなく、『戦え原始人 ジョー&マック／データイースト』→『Caveman Ninja（忍者？）』や『エグゼドエグゼス／カプコン』は→『Savage Bees（野蛮な蜂？）』など、かなりヘンなものもある。

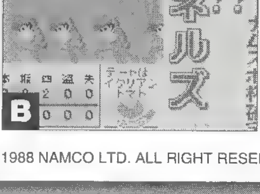
解答82：①、④、⑦、⑨

ポリゴンが一般的となった現在は見る影もないが、当時は3Dを表現できる画期的な機能として注目されていた。→写真E

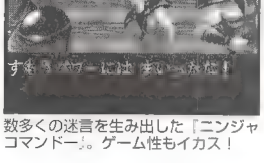
解答83：①

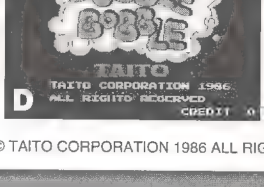
A

覇王翔吼拳もこの通り。攻撃避けと違っていつでも動き出せるのが利点!?

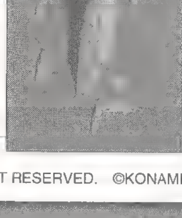
ワースタの広告で有名な『イタリアントマト』はナムコ経営のイタメシ屋だ。


B

C

数多くの迷言を生み出した『ニンジャコマンドー』。ゲーム性もイカス！

タイトル左上に注目。このほかにも隠しフィーチャーがたくさんあった。


D

E

「A-JAX」。3D面はもちろん縦シュー面でも活用されていた。

第五種解答

[illegible]る問題が目白押しの第5種だが、とくに84、86、90は超難問。解けた（知っていた）人は何人いるのだろうか？

解答81：A.バランス　B.ポーションオブエナジードレイン

数字はそのアイテムが出現するフロア数。Aは26＋18＝4でバランス（天秤）。Bは√(16＋B)×3＝15の方程式を解くと8、つまりポーションオブエナジードレインとなるわけだ。

解答82：A.キタジマ　B.エレイン・シー　C.アレックス　D.アレックス　1998年4月6日

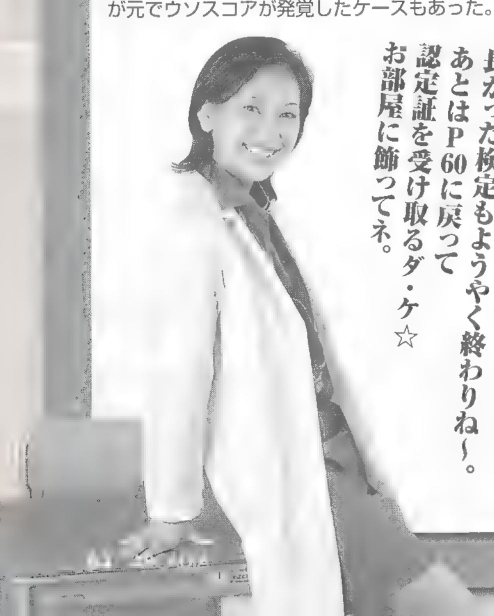
キタジマは謎のマスクマン、エレインはガイアポリスのセクシー妖精、アレックスは頭のとがった空手マン。いずれも時限キャラなので、町のバットラにはすでに出現済みのはずだ。

解答83：①

JAMMA規格がサポートしているのは、1プレイヤーにつき3ボタンまで。それ以上のボタンが要求される場合は、外づけの小ハーネスで対応している。なお、こういった多ボタンや特殊コンパネに対応するため、JVS規格という新規格も提唱されたが、こちらは普及までにもう少し時間がかかりそうだ。

解答84：ナイトストライカー

このゲームのスコアシステムにはちょっとした仕掛けがしてあり、千万〜万の位の数字を足した数字が、千の位と百の位の数字になる。問題にあるスコアの場合は9＋5＋5＋8＝27なので、千の位は2、百の位は7になるはずである。よってこのスコアはありえないのだ。この手の「絶対に出ないスコア」が存在するゲームは過去にいくつかあり、それが元でウソスコアが発覚したケースもあった。



長かった検定もようやく終わりね〜。
あとはP60に戻って
認定証を受け取るダ・ケ☆
お部屋に飾ってネ。

解答85：魚眼丼、豆乳、わかめ汁

味は二の次で、健康なものだけを食しているらしい。カプコンシークレットファイルなどで確認可能。

解答86：『フリップショット／ビスコ』

フリスビーのような物体を打ち合うスポーツ系（？）のゲーム。妙に濃いキャラクターが一部のマニアに変な具合に騒がれていた。→写真F

解答87：『ショックトルーパーズ2ndスカッド／ザウルス』

ニュートラルボーナスというシステムで、当時の某編集部では「放置プレイ」などと呼ばれていた。

解答88：10万$（ドル）

解答89：ダイヤ

当時のちびっ子は大喜び。しかし、残機が増えるバグ技のほうが嬉しかったりして……。

解答90：①豊原エツ子『スーパーリアル麻雀P／セタ』
②大仁祐子『対戦ホットギミック／彩京』
③水野佑紀（スーチーユキ）『アイドル雀士スーチーパイⅢ／ジャレコ
④森下由美子『団地で花札　奥さん米屋ですよ／アルトロン／テクモ』

解答91：残機のない状態でボムを使った直後にミスし、コンティニュー画面に切り替わる前に何かを破壊してエクステンドする

自機が破壊されてもボムの攻撃力は残り、それで敵機を破壊するとしっかり得点が加算されることを利用した裏技。成功すると、女神が出現しつつコンティニュー画面はキャンセルされる。なお、『バトルガレッガ／エイティング／ライジング』でも似たような裏技が使用可能で、こちらはガインのスコア稼ぎの必須テクニックである。

解答92：マロングラッセ

ばかばかしい設定が山盛りのこのゲーム。条件を満たすと真のラスボスが出現するのだが、そのラスボスとの戦闘が始まると、バグって自機が無敵になってしまうというばかばかしいオチがついた。当時の某編集部は、この衝撃の事実を必死でフォロー。

解答93：①ガリ　②フェラー　③ロペ　④メーウス　⑤ゾフ　⑥ラリオス　⑦パーサー　⑧ジムダ　⑨マジッカ　⑩ケラ

解答94：カセットテープ

デコカセットシステムと名付けられたこのシステム基板は、その名の通りカセットテープでソフトを供給していた。アーケードでカセットテープを使ったのは、このシステムだけだろう。なお、特殊なソフト供給媒体といえば、古くはフロッピーディスクの『システム24／セガ』、最近ではCD-ROMの『CPシステムⅢ／カプコン』が記憶に新しい。

解答95：鬼火魂

2つの例は、どちらも時間経過により出現する永久パターン防止系のキャラ。『妖怪道中記』の場合は鬼火魂となる。

解答96：「MONDO　STREET」

この曲のとくに特徴的な中盤をチョイスしたので、結構簡単だろう。

解答97：『超絶倫人ベラボーマン／ナムコ』

ステージ12面の忍者屋敷、エレベーター状の迷路の一部を通過すると現れる。タカハシさんはまだクミコさんを愛しているのかな？

解答98：自機を画面一番下に位置させ、さらにレバーをコンコンと下に入力する

自機がだんだん画面下部にめり込んでいき、ついには完全に画面外に出てしまう。敵の攻撃は当たらないが自機もショットを撃てないので、実はそれほどオイシイ技ではなかった。→写真G

解答99：『ジョイジョイキッド/SNK』

炎の22メガショック。『餓狼MOW/SNK（706メガ）』の約32分の1だったりする。

解答100：『ファイティングバイパーズ2／セガ』で、同じ技を何度もガードさせると、その技による相手のガード硬直が短くなるというシステム。正式名称は「Stiffen Substraction System」

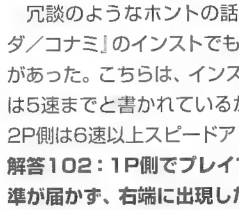
1ラウンドで3回以上ガードさせると発生し、以降ガードさせるたびにどんどん短くなっていく（限界あり）。上級者となると、相手の主力技を何回ガードしたかを数えておき、そのときの反撃可能or不可能や最適な反撃技を瞬時に判断していたらしい。

解答101：『A-JAX／コナミ』

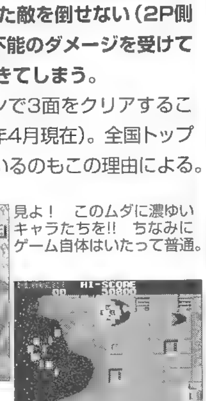
冗談のようなホントの話。ちなみに『サラマンダ／コナミ』のインストでも通常のプレイとの違いがあった。こちらは、インストではスピードアップは5速までと書かれているが、実際は1P側が4速、2P側は6速以上スピードアップする。

解答102：1P側でプレイすると画面右端まで照準が届かず、右端に出現した敵を倒せない（2P側はその逆）。そのため回避不能のダメージを受けてしまい、3面でライフが尽きてしまう。

1人プレイでは、1コインで3面をクリアすることは理論上不可能（2000年4月現在）。全国トップのスコアが3面で止まっているのもこの理由による。



見よ！　このムダに濃ゆいキャラたちを!!　ちなみにゲーム自体はいたって普通。



左下の自機「ファイナルスター」に注目。少し埋まっているのがわかるだろうか。さらに繰り返すと完全に埋まって無敵になるのだ。

おかげさまでアキバに2店舗好評営業中!!

毎週更新! マックジャパンFAX情報サービス

新作情報BOX（リリース予定、OP価格等）も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます!

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

➡

②ボックス番号をプッシュ

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

◎最新リストBOX NO.

444444#

◎新作情報BOX NO.

444456#

と押して下さい。

注：トーン信号で発信下さい

➡

③あなたのFAX番号

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

➡

④あなたのお手元に!

マックジャパン
最新リストが
取り出せる!
もちろん情報料は
無料です。

今月の販売リスト例　1k=¥1,000（下記日々在庫変動しています。お問い合わせを!）

<カプコン>
1943 25k
USネイビー 10k
ギガウイング(1枚) 35k
ストライダー飛竜 25k
ストライダー飛竜2 特価
セクションZ 20k
テトリスグランドマスター 特価
バース 14k
マッドギア 10k
戦場の狼2 18k
<カプコンCP2>
マザーボード 12k
アルティメットエコロジー(国内版) 特価
ヴァンパイアセイバー 2k
ヴァンパイアセイバー2 4k
ギガウイング 25k
サイバーボッツ 5k
スーパースト2 2k
スーパースト2X 2k
ストZERO 1k
ストZERO2 2k
ストZERO3 12k
<カプコンCP-3>
ウォーザード 18k
ジョジョ1 15k
ジョジョ2 38k
スト3 15k
スト3 2nd 18k
スト3 3rd 48k

<SEGA>
アップンダウン(海外) 20k
カルテット2 18k
ゴールデンアックス2 25k
ザクソン 15k
ジャンプバグ(C) 15k
ダンプ松本 12k
タイムスキャナー 15k
チョップリフター 18k
ぷよぷよ2 2k
フラッシュポイント 8k
フリッキー 18k
ロボレス2001 12k
<SEGA NAOMI>
Vストライカー2000 特価
デッドオアアライブ2 特価
<SEGA ST-V>
マザーボード 16k
アストラSスターズ 3k
ガーディアンフォース 3k
バーチャル麻雀 3k
ファイナルファイトR 18k
ファインドラブ 4k
プロ麻雀極S 8k
ペブルビーチ 5k
マイフェアレディ 3k
レイティアントシルバーガン 3k
花組対戦コラムス 1k
紫炎龍 2k
蒼穹紅蓮隊 3k

<SEGA MODEL2/3>
デッドオアアライブ 15k
ゼロガンナー 24k
バーチャファイター2.1 18k
バーチャファイター3tb 特価
ソニックファイターズ 25k
<TAITO F3>
マザーボード 14k
あっかんべーだー 3k
エレベーターアクションR 10k
ダライアス外伝 5k
バブルシンフォニー 8k
パズルボブル4 12k
プチカラット 2k
ぽっぷんぽっぷ 2k
ランドメーカー 3k
<TAITO>
インベーダーDX 5k
カッダシュ 8k
サイキックフォース 10k
サイキックフォースEX 12k
サイキックフォース2012 8k
ファイターズインパクトA 12k
プレビアン(P無) 15k
レイフォース 16k
レイストーム 16k
黄金の城 19k
火激 3k
地獄めぐり 8k
中華大仙 6k

<ナムコ>
F/A 12k
アウトフォクシーズ 18k
キング&バルーン(C) 8k
ゼビウス3D/G 12k
タンクフォース 35k
ティンクルピット 6k
ドラゴンセイバー 15k
ジグザグ 8k
ニュージグザグ 10k
ニューマンアスレチック 6k
バラデューク 15k
ネビュラスレイ 15k
マーベルランド 20k
マイエンジェル2 2k
マイエンジェル3 8k
マッハブレイカーズ 18k
ローリングサンダー 35k
ワルキューレの伝説 35k
爆突機銃艇 48k
<アイレム>
R-TYPE LEO 12k
Xマルチプライ 10k
ジッピーレース 3k
ドラゴンブリード 10k
ムーンパトロール 8k
メジャータイトル2 18k
リーグマン 28k
海底大戦争 23k
剣豪 12k

大工の源さん 5k
<SNK>
ストリートスマート 3k
ASO 16k
<SNK NEO-GEO>
MV-1 14k
MV-1F 16k
MV-1FZ 18k
マネーアイドルエクスチェンジャー 4k
ティンクルスタースプライツ 8k
サムスピ天草降臨 2k
トップハンター 5k
ニンジャコマンドー 5k
ニンジャマスターズ 5k
ネオジオカップ98 12k
パズルボブル 4k
ビューポイント 10k
ファイトフィーバー 12k
ブレイカーズリベンジ 8k
ブレイジングスター 8k
マジカルドロップ3 4k
メタルスラッグ 8k
メタルスラッグ2 8k
メタルスラッグX 17k
ラグナロク 5k
わくわく7 6k
月華の剣士 2k
月華の剣士2 8k
天外魔境 真伝 3k
超人学園ゴウカイザー 5k

餓狼 特価
キングオブファイターズ99 特価
武蔵巌流記 18k
メタルスラッグ3 特価
<コナミ>
Mr.ゴエモン 12k
イーアルカンフー 8k
エイリアンズ 25k
グラディウスII 20k
グラディウスIV 特価
サーカスチャーリー 6k
サプライズアッタク 4k
サラマンダII 7k
シティーボンバー 12k
ジャイラス 12k
ゼクセクス 20k
スクランブル(C) 6k
セクシーパロディウス 12k
タイムパイロット(C) 4k
ときメモ対戦ぱずる玉 4k
バイオレントストーム 32k
バトランティス 32k
パロディウスだ 5k
ライフフォース 25k
究極戦隊ダダンダーン 25k
出たな!ツインビー 4k
飛べ!ポリスターズ 5k
<彩京>
ガンバード2 42k
ストライカーズ1945 16k

ストライカーズ1945II 28k
ストライカーズ1999 特価
スペースボンバーVER.B 22k
戦国ブレード 12k
ロードランナーザディグファイト 58k
<ジャレコ>
エクセリオン 4k
ゲーム天国 8k
ソルダム 5k
テトリスプラス 6k
テトリスプラス2(1枚) 8k
テトリスプラス2 10k
魚ぽこ 6k
湾岸戦争 10k
<セイブ開発>
NEWゼロチーム 38k
雷電DX 20k
ライデンファイターズJET 48k
ライデンファイターズ 33k
<テクモ>
ガズラー 12k
ギャロップレーサー3 18k
デッドオアアライブ++ 18k
でろーんでろでろ 2k
フレームガンナー 25k
闘姫伝承エンジェルアイズ 15k
忍者龍剣伝 15k
<データイースト>
イエローキャブ 18k
ウルフファング 12k

ジェネシス 13k
ドラゴンニンジャ 8k
トリオザパンチ 32k
ナイトスラッシャーズ 40k
ヘビースマッシュ 10k
ロボコップ 12k
臥竜列伝 18k
<東亜プラン>
スラップファイト 8k
フィグゼイト 12k
達人 8k
<バンプレスト>
SDガンダム サイコサラマンダ 3k
アクウギャレット 15k
アルチメイトテニス 8k
ウルトラマン 3k
ウルトラマン倶楽部 3k
ウルトラ警備隊 18k
マクロス 10k
マクロスII 8k
マクロス プラス 20k
機動戦士ガンダム 4k
<ビスコ>
サンダー&ライトニング 3k
五月陣戦2 15k
<ビデオシステム>
ソニックウイングス 6k
爆裂クラッシュレース 15k
<カネコ NOVA>
ジャンジャンパラダイス2 20k

閃激ストライカー 20k
<カネコ>
ギャルズパニックII quiz 13k
グレート1000マイルラリー 15k
ジャッキーチェン2 55k
パニックストリート 25k
マジカルクリスタル 8k
<ライジング>
バトルガレッガ 15k
<UPL>
シュトラール 8k
タスクフォースハリヤー 8k
ノバ2001 18k
宇宙船艦ゴモラ 8k
<NMK>
サンダードラゴン 10k
<テクノスジャパン>
レッスレフェスト 2k
西遊降魔録 8k
<サン電子>
いっき 15k
上海 III 22k
上海 真的武勇 15k
<アトラス>
エスプレイド 22k
ぐわんげ 48k
首領蜂 24k
怒首領蜂 48k
<ユニバーサル>
レディバグ(C) 5k

<日本物産>
ダイナミックスキー 6k
テラフォース 8k
ムーンクレスタ(C) 18k
レジオン 18k
<その他>
VAMP1/2(韓国) 48k
ギャルズハスラー 16k
スーパーオセロ 5k
スーパー上海 10k
スカイランサー 12k
ダブルウイングス 12k
だるま道場 2k
モータルコンバット 12k
モータルコンバット2 15k
三国戦記2 65k
<麻雀・花札>
VS雀士ブランニュースターズ 28k
スーチーパイSP 6k
スーチーパイII 13k
スーパーリアル麻雀P4 8k
スーパーリアル麻雀P5 5k
スーパーリアル麻雀P6 3k
スーパーリアル麻雀P7 8k
スーパーリアル麻雀VS 32k
トリプルウオーズ 5k
雀々しましょ 15k
対戦ホットギミック 14k
麻雀学園祭 8k
その他 在庫多数有

新品・中古好評受付中！

1. 新作、新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由! 中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK！

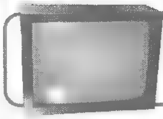
◎全国どこでも通信販売可能!お支払は代引きで!
（お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです）
◎各種クレジットカードOK！

VISA　MasterCard　JCB　NICOS　Orico　DC　MILLION CARD　AMERICAN EXPRESS　Diners Club International

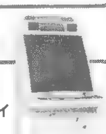
各種中古筐体（きょうたい）・モニター・海外グッズ・パーツ



アストロシティ
¥58,000



マック21"
モニター
(15/24kHz)
¥48,000



NEW
アストロシティ
¥68,000



各種コントロールBOX新品
¥29,800〜

30・24φボタン、レバーボール、液晶モニター等
各種入荷多数！ お問い合わせ下さい！

Mak!
マックジャパン

営業時間（両店共通）
平日 AM11時〜PM7時
土曜 AM10時〜PM7時
日・祝 AM10時〜PM6時

本店
東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-3255-0737
FAX 03-3255-0738

プラス館
東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-4555
FAX 03-3255-4556

e-Mak!
URL http://www.mak-jp.com
e-mail makplus@mak-jp.com



www.mak-jp.com

BEAT MAXIMUM

初夏の香りと共に、ゲーセンにも新たなるビートの波が来襲する！
限りなく前進を続けるビーマニシリーズを徹底フォロー！
今月も滾るリズムをCheck it up!

INDEX

来た来た来たー！ 怒涛の新作ラインナップ！

CHECK 1

サマーシーズンを前にして、コナミから発表されたビーマニシリーズ・最新作情報をお届けしよう！



何より気になるのは、新曲のタイトル!?

「DanceDanceRevolution3rdMIX」の続編が登場!?

DDRファンに待望のニュース！ 現在も好評稼動を続けるDanceDanceRevolution3rdMIXにニューバージョンが登場する！

現行の「3rdMIX」にさらなる改良を加え、新曲を追加収録した「DanceDanceRevolution」が、間もなく発売されることになったのだ！ 次号のアルカディアで詳しい内容をリポートするので、楽しみに待っててくれ！

「DANCE MANIAX」

AOUショーで発表されて以来、沈黙を守り続けた「ダンスマニアックス」が、ついに発売の運びとなった！

センサーに手をかざして「遊べる」新感覚のビーマニニューフェイス！ その詳細は、次号のBEAT MAXIMUMで明らかになる！ 必見！

「beatmania featuring Dream Come True」

ダンシングステージに続いて、ドリームズ・カム・トゥルーがビーマニシリーズに登場！

その名も「beatmania featuring Dream Come True」！ ドリカムの名曲たちを、今度はこの手で奏でることができるのだ！ ビートマニアにもドリカム旋風が吹き荒れること必至!?

※写真はDanceDanceRevolution3rdMIXのものです

bemani seriese commandlist

毎回好評のビーマニ・コマンドリストに、待望の「キーボードマニア」が登場！ リアルモードを極めた君にも、新たなる試練が待っている!? もちろん、他のビーマニシリーズのコマンドも大充実！

仕込まれた数々のフィーチャーをうまく活用し、さらにディープにゲームを遊びこもう！



コマンドリスト初登場のキーボードマニア。これで遊び尽くせ！

beatmaniaⅡDX 3rd style

ビーマニシリーズの最先端を行くハイエンドタイトル、「beatmaniaⅡDX」の最新作を一点集中攻略！ 常に高クオリティの楽曲を提供し続けるbeatmaniaⅡDX。これに挑まずしてビートマニアは語れないぞ！



難関制覇のカギをココに凝縮！ 襲い来るシーケンスの猛攻を乗りきるのだ！

PICK UP!!





drummania 2ndMIX

GUITARFREAKS 3rdMIX

本格稼動と同時に、全国のゲームセンターに瞬く間にムーブメントを巻き起こしたGUITARFREAKS3rdMIX！ ドラムマニアとのセッションプレイにより、さらに広がりゆくプレイアビリティを見よ！



彼らこそアルカディア随一の大空魔竜セッションバンド、THE・やほったいズ。（リーダー・はまー）。

期待は本物だった！ 一年の時を経て再登場した重低音の嵐が、2000年台のゲームセンターを圧倒的に揺るがしていく！ 今回はセッションプレイに重点を置いて、ドラムマニアの魅力に迫る！

ビーマニファン必見！　今月も君のビートを加速する、最新鋭情報がやんごとなく勢ぞろいDA！

ビートマニアハイパーインフォメーション

ビーマニ「BEST」いよいよ発売!!

特報でちゅ!!

今年の夏、プレイステーション用ソフトとして、ビマニ全153曲から、ユーザーの投票により選ばれ曲を収録した「beatmania BEST HITS（仮）」が発売されることが決定したぞ！

んで、ほぼ同時に、同ゲームのサントラ「beatmania BEST（仮）」が発売されることも決定！　1枚目がゲームサントラ、2枚目はコナミミュージックエンターティメントのホームページ上で人気投票を行なった結果、上位にランクインした人気曲をまとめたスーパーベストになる予定だ。

ここで投票の対象とされる曲は、ゲームの中でだけ聴ける曲のみではなく、今までリリースされた20枚以上の「beatmania」CDに収録されているナンバーからも選ばれることになる。ゲームに収録された曲とはノリを異にする「アレンジ」や、CDならではの「ロングバージョン」も投票の対象となるぞ。

ベスト盤への参加方法だが、自分の「イチオシ」の曲名に推薦コメントを加え、特設HPにて投票することができるぞ。イケティールコメントならば、CDに付属するブックレットに掲載されるのだ！

投票期間は5/18～6/15の間

http://www.konami.co.jp/kme/bemani/ichioshi にて大募集中！

beatmania BEST（仮）

8月23日発売予定／¥3,200（税込）

PS版「beatmania BEST HITS!」オリジナルサウンドトラックとなるDISC-1と、コナミミュージックエンタテインメントとビーマニファンが選んだ「イチオシッ！」楽曲集からなるDISC-2の豪華2枚組。

投票対象アルバム

- beatmania remixes
- beatmania2ndMIX complete
- beatmania3rdMIX complete
- beatmania4thMIX original soundtracks
- beatmania5thMIX ORIGINAL SOUNDTRACK
- beatmania GOTTAMIX original soundtracks
- beatmania maniac-tracks
- beatmaniaⅡDX original soundtracks
- beatmania supermix
- beatmania hiroshi watanabe
- beatmania TOMOKI HIRATA

アルカディア編集部推薦！ ビーマニ俺さまBest3！

こんなに大量に楽曲があると、どれに投票していいかわからーん！　という人のために、参考になるかならないかはわからないが、とりあえずアルカディア編集部内のビーマニ小僧どもに、好き勝手にBEST3を捻出してもらった！

■林編集ちょ
本誌編集長。眼鏡の奥に秘めた野望を持つ偉人。
・november(single mix)/N.A.R.D
（from「beatmaniaリミックス」）
ビーマニ初期でカベとなっていた曲（自分的にね）。コレをクリアーできた頃から俄然おもしろくなってきたのを覚えている。
・LUV TO ME (disco mix)/tiger YAMATO
（beatmaniaⅡDX Original Soundtracks）
3rd MIXにも収録されている同名曲のアレンジバージョン。歌詞とかイントロの部分なとか好みなので、こっちを挙げてみました。
・Stop Violence! /Herbie Hammock & His Band
（beatmania 3rd MIX complete）
…

■ひで
…

・Digtal MinD（A/T Libra Mix）/TaQ
（beatmania maniac-tracks）
ミニマルナンバーは、まさに「ビートマニアをプレイした人」にとって印象的なものばかり。プレイヤーとして、ビーマニ曲としてのスピード感・疾走感をプッシュ。
・Acid Bomb/DJ・FX
（beatmania Hiroshi Watanabe）
ロングバージョンでこそ、この曲の完成度の高さを知ることができる。様々な音素が次々とリズムを構築していくこの高揚感。ぜひこのバージョンを実機でもプレイしてみたい。

■しもてん
コナミ担当編集。ビーマニ素人。
・THE RACE/CAPTAIN JACK
（beatmania 5th MIX ORIGINAL SOUNDTRACK）
おっさんの声が◎。
・LUV TO ME …
…

ビーマニポケット　アニソンミックス　3 ～松本零士編～

6月15日発売予定

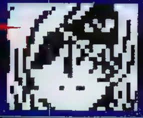
イヤホン付き
¥2,980円（税抜き）
単4電池2本使用
3段階音量調整機能付き



収録曲



「宇宙戦艦ヤマト」（宇宙戦艦ヤマトより）



「キャプテンハーロック」（宇宙海賊キャプテンハーロックより）



「銀河鉄道999」「青い地球」（銀河鉄道999より）



「すきだッダンガードA」（惑星ロボ　ダンガードAより）

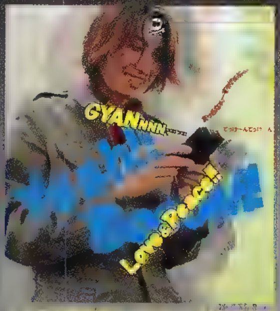
「デスラーのテーマ」（宇宙戦艦ヤマトより）
「真っ赤なスカーフ」（宇宙戦艦ヤマトより）

※商品の仕様・デザインは変更になる可能性があります。

どうよ君ら。『ビーマニポケット2000』『ビーマニポケット　ハローキティ』やってみた？　音、超いいっしょ！　「どう聞いても80'sコナミパワーが炸裂している」とか「ガタメキラがFC版・悪魔城伝説ライクな曲になっててすげぇ！」とか、一部でビソカに盛り上がってるビーマニポケットシリーズに新たなるブラザーが加わったぜ！

その名も『ビーマニポケット　アニソンミックス3～松本零士編～』DA！　巨匠・松本零士原作の名作アニメの有名曲が、ビーマニポケットで甦る！

収録されているほとんどの作品がドシリアスなディープスペースものゆえ、ともすればダウナー入りそうな予感を漂わせながらも各楽曲に関して言えば昭和独特の有無を言わさぬ高揚感で押しきるテンション激高なグルーヴソースを満喫できるであろうみた

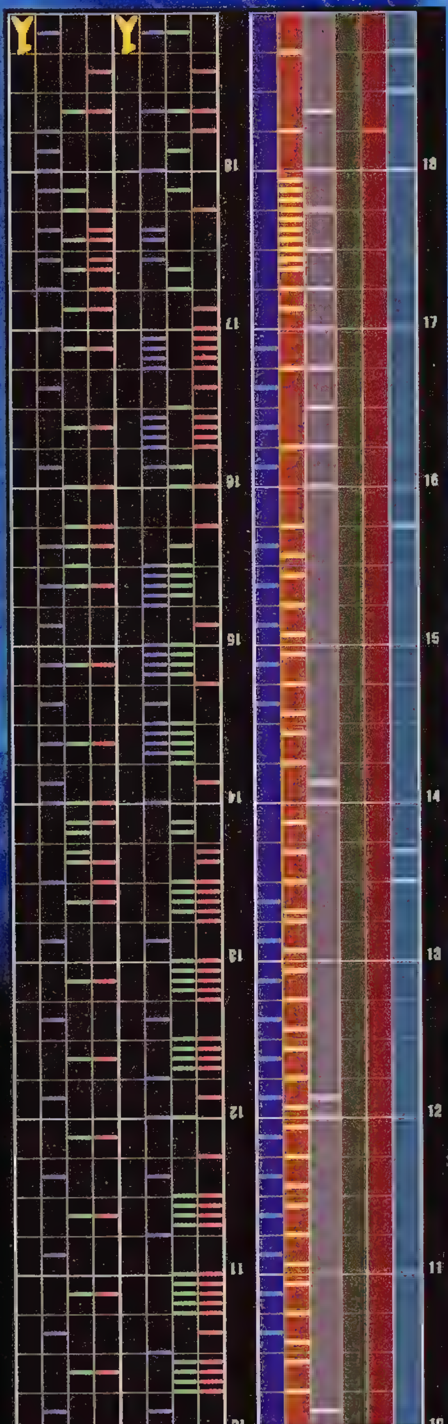




セッション推進計画第1弾！

drummania 2ndMIX COSMIC COWGIRL GUITARFREAKS 3rdMIX

やっぱ音ゲーはセッションです！　タイプです！　合言葉は「みんなで弾けば恐くない！」（間違い）





今回は、数あるセッション曲の中から「COSMIC COWGIRL」のEXTREME（ギターフリークス3rdMIX）とREAL（ドラムマニア2ndMIX）の譜面をチョイスしてみた。いわゆる「相方の付き合い」で始めて、行き当たりばったりで遊んでいると、つまずくのはこの辺りだろう。完全に覚えるとまではいかなくとも、注意すべきポイントが大体どの辺りにあるのか？　ぐらいは押さえておきたいところ。EXR（EX REAL）への登竜門といった感じだ。

2～15小節

この曲の核となる、細かいSDとHHのコンビネーション。HHのほうは常に裏打ちの一定リズムで、SDと同時に叩くこともない。この辺りを意識していれば、この2つは意外と楽にこなすことができる。

問題はときおり入ってくるBDで、非常にリズムを狂わされやすい。3拍目の裏にあるものは、表から2連打で踏んでしまうとやりやすいだろう。

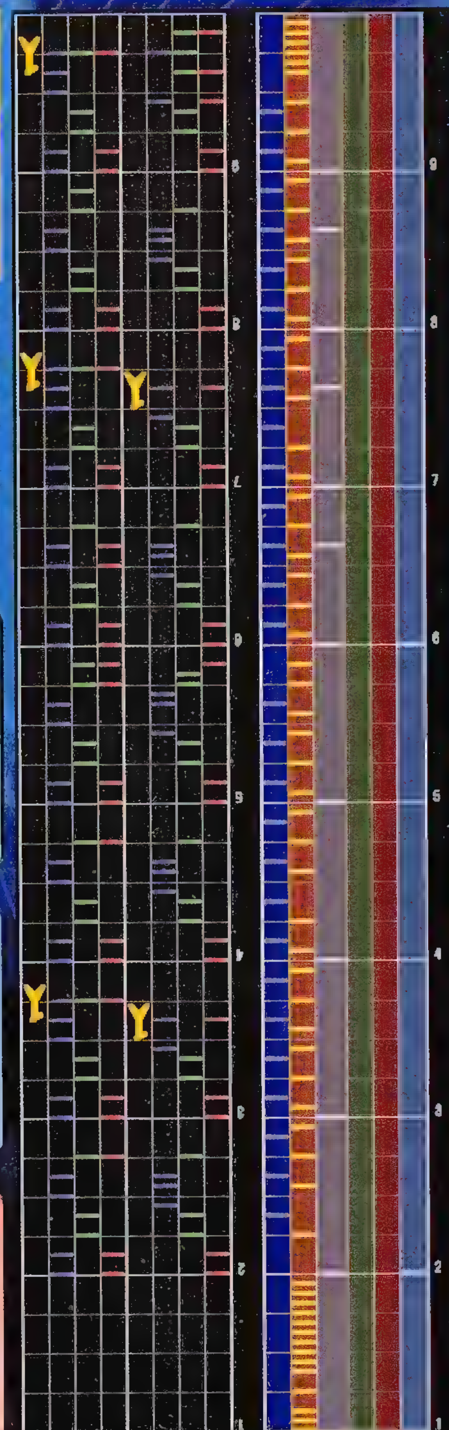
GUITAR　BASS　2～9小節

ドラム同様、この曲のメインとなるフレーズを演奏する。しっかりリズムを覚え、すべてミス無しでこなせるようにしておきたい。

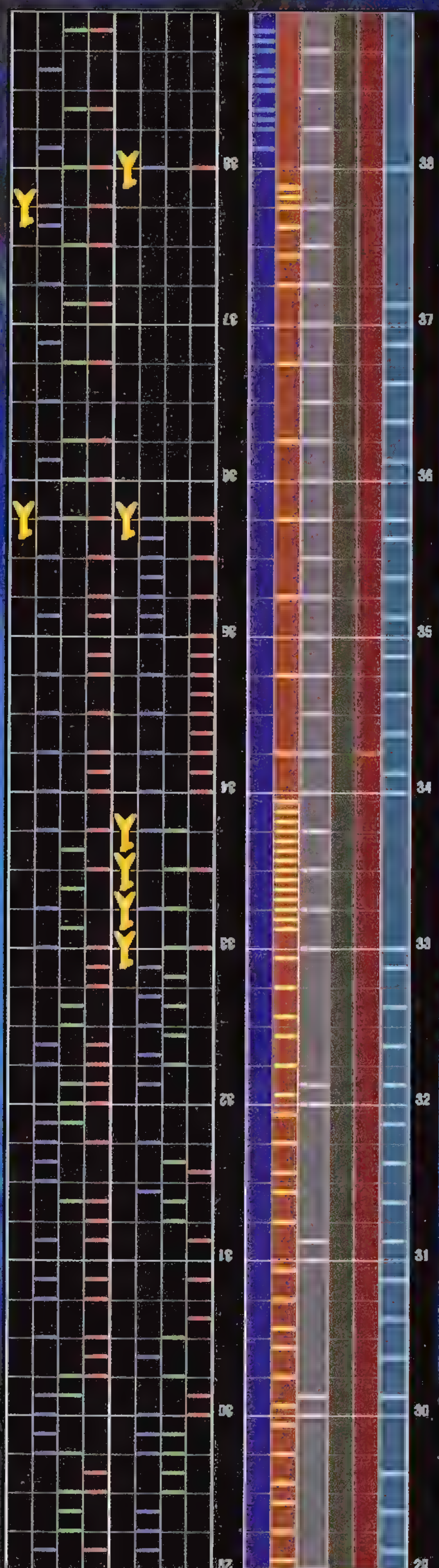
ベースの方だが、ベースにしてはそこそこ同時押しをしなければいけない個所が多いものの、テンポがすべて8分刻みなので問題は無いだろう。ミスらずにゲージを増やしておきたい。

GUITAR　10～16小節

細かい16分の連打が続くうえに、同時押しも混ざっていてかなりキツめ。さらに「どこから同時押しが始まっているのか」ということにも注意。譜面を良く見れば分かるように、10小節と16小節以外では、拍の頭は同時押しではない。ちなみに、多少疲れるが、連打はすべて親指の「押し」だけでこなしたほうが安定するハズ。



ゲー事典　注1・ギターの譜面は、流れの都合上180度逆さまになっています（本をひっくり返して見れば、実際のゲーム中と同じ譜面になります）。また、譜面配置は編集部調べによるものです。



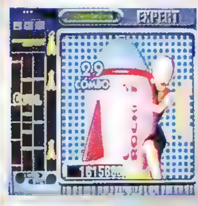
18～24小節

裏打ちで入ってくるBDが非常にイヤらしい。一応、BDが入ってくるところはすべて、前述の「拍の表から2連打」でもpoorを出さずにクリアできるが、EX.REALのことも考えて、少しずつ手と別々に踏めるようにしていきたい。

なお、SDは必ずCC（一部LT）とセットになっているので、そこに注意していればさほど問題なく叩ける。

GUITAR

18～25小節



ここにたくさん設置されているウェイリングは、ギターを立てたままで弾いてしまおう（ちゃんと反応してくれる）。

26～32小節

SDとCCが離れているので若干見づらいが、譜面自体は2～15小節のHHがそのままCCに移動したような感じ。つまり、CCを叩く右手は常に裏打ちで一定のリズムとなる。

BDが入ってくるところは、1拍目から2拍目頭までに集中して、そこに差し掛かる前から叩く順番を頭の中で準備しておこう。ここでリズムが狂うと、その後もズレやすい。

GUITAR

26～35小節

ソロパートの演奏となり、リズム的にやや不規則になる。27小節目や、28&32小節目の「緑→青」の連続がやや忙しめ。ずっと8分刻みの流れできているので、気持ちを切り替えて素早く弾こう。28小節目のウェイリングは、キツいようなら無視してもOK。

33～35小節は落ち着けば非常に簡単なので、しっかり稼いで（回復して）おこう。

33～34小節

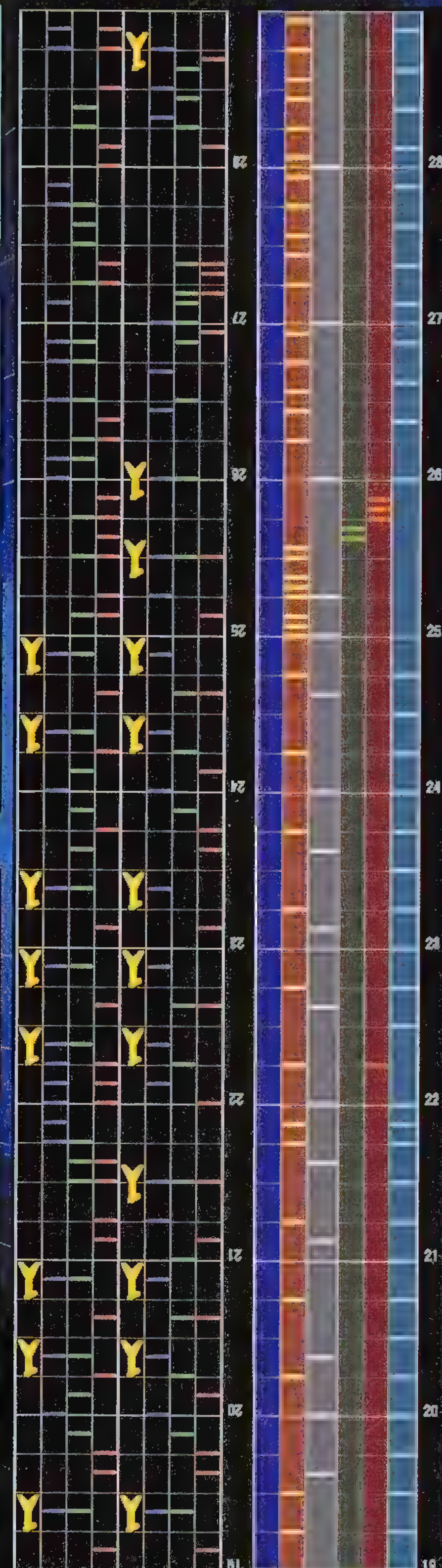
一見単純そうで、実は結構イヤらしい。

フィルのSD連打は、1拍目のCCから素早く右手を持ってきて、必ず右手から叩き始めること。そうしないと、34小節の1拍目のCCが叩けない。

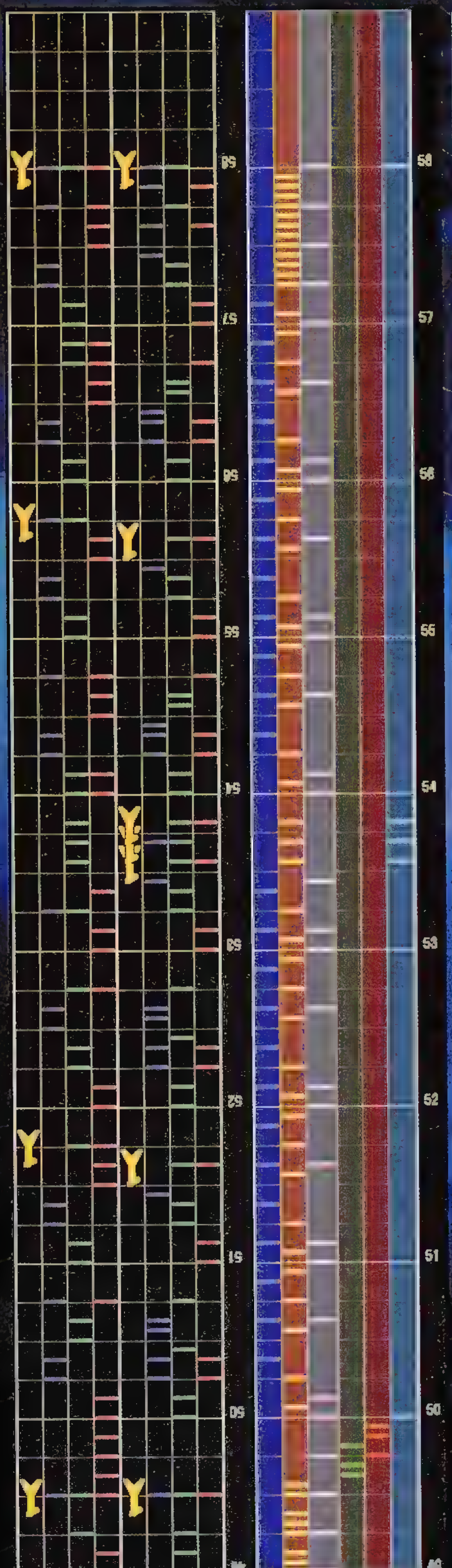
34小節目に入ってからも、右手が8分刻みで「CC→CC→LT→CC」となって忙しい。さらに、ここからBDは表4分打ちになるので、それにも注意。

38～41小節

HHの16分3連打は、「左手→右手→左手→……」と交互に叩いていくことになるが、一番最初（28小節目の2拍目）は必ず左手で叩き始めること。そうしないと、39小節の3拍目裏にあるCCがまず叩けなくなってしまう。また、その39小節にある2つ目のCCはタイミングが早め（4拍目表の裏）なので、これにも注意したい。



ゲー事典 注2 本文中のアルファベットは、「HH……ハイハット（青）」「SD……スネアドラム（オレンジ）」「BD……バスドラム（ピンク）」「HT……ハイタム（緑）」「LT……ロータム（赤）」「CC……シンバル（水色）」となっています。



42〜48小節

18〜24小節と同じパターンで、BDの裏打ちが入ってくる。前回よりも数が多いので、さらにやっかいだ。例の2連打法だと疲れるうえにリズムが狂いがちになるので、できるだけ拍裏で踏めるようになりたい（ゲームプレイ中以外で予習・復習しておくのが吉）。
途中2個所、SDが拍裏の裏になっているところがあり、HHがズレやすい。これも注意。

49小節

曲中でもっとも難しいフィル。といっても、BDを4分打ち、上は右手と左手を交互に叩くだけではある。1個所浮いているHTをLTに置き換えてみれば、その単純さが分かるだろう。ここは、むしろ50小節目へうまくつなぐのが難しい。1セットで考える（＆予習しておく）ことに加え、実際の演奏では気持ちの切り替えも大事。

GUITAR BASS

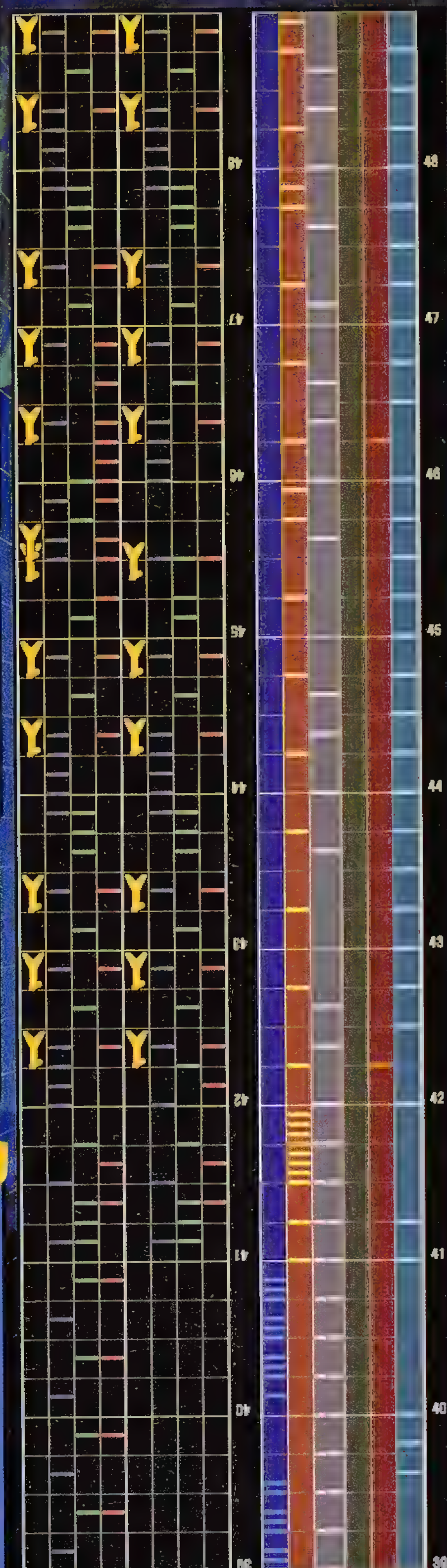
42〜49小節

18〜25小節同様、稼ぎ＆回復エリア。例によってウェイリングはギター立てっ放しで。配置は、前より多少複雑になっているが、まったく問題ないレベルだろう。
ちなみに、ギターとベースでかなり譜面がダブっているのがおもしろい。というか、ベースのほうがギターより演奏個所が多く、難しめなのは珍しいのでは？

GUITAR BASS

50〜58小節

再び最初のテーマに戻り、終了。譜面が多少複雑になっているが、基本リズムは変わっていないので、ノリで押しきってしまいたい（笑）。
ただし、53小節目のブレイクには要注意。この曲唯一とも言える変則的なリズムなので、油断しているとついbad以下の判定を出してしまう。譜面自体は簡単なので、ここの存在だけでも覚えておこう。



Drum Mania 2nd MIX PLAY CONFIGURATION



ゲー事典
今回のギターの譜面は、曲セレクト画面で「{赤→青→ピッキング→緑} ×2」を入力したもの（1P用のEXTREME出現コマンドと同じ）。2or3曲目で変更することもできるので、ぜひ挑戦してみてほしい。



本文中では白鍵盤を左から1、3、5、7、黒鍵盤を左から2、4、6という表記を使っているので、図を参考にしながら読んでほしい。

The next generation beatmania deluxe version

beatmania IIDX 3rd style

今回もありました！ 隠しエキスパートコース、Special裏の「HELL COURSE」はやり応えありす

Text : Juno

beat2対応エキスパートコース曲リスト

	PIANO COURSE	2ndstyle COURSE(裏)
STAGE1	I Was The One	SP -TRIP MACHINE
STAGE2	Artificisl Impatience	Indigo Vision
STAGE3	Brazilian Rhyme	Brazilian Rhyme
STAGE4	Prest	Digital MinD
STAGE5	Tangerine Stream	.59
	NAOKI COURSE	good-cool COURSE(裏)
STAGE1	BRILLIANT 2U	Hitch Hiker
STAGE2	DYNAMITE RAVE	Make Your Move
STAGE3	PUT YOUR FAITH IN ME	never let your down
STAGE4	CAN'T STOP FALL'IN IN LOVE	Skyscraper
STAGE5	END OF THE CENTURY	Sense
	SPECIAL COURSE	HELL COURSE(裏)
STAGE1	DYNAMITE RAVE	Schlagwerk(A)
STAGE2	REINCARNAITION(A)	R5(A)
STAGE3	Prest	era(A)
STAGE4	era	THE SAFARI
STAGE5	R5	Holic(A)

[illegible]の隠しエキスパートコース！

今回ももちろんあります

盛況のうちに幕を閉じた、インターネットランキングの#beat1だが、早くも#beat2対応のエキスパートコースが3つ、その裏コース3つの計6コースが新たに追加された。さらに、今までは555コンボ以上繋がないとプレイできなかったTHE SAFARIが、隠しエキスパートコースの発動と同時に最初から3面に出現するようになった。また、同じく1面から隠し曲Beat Machineと、エンディングの曲でおなじみで今まではエキスパートコースでしかプレイできなかったTangerine Stream、さらには巷で噂になっていたEND OF THE CENTURYも3面から出現するようになっているぞ！

[illegible]エキスパートコース紹介

新たに追加された6コースを簡単に紹介しよう。また、従来通りVEFXボタンを押しながらいずれかのコースを選択すれば、裏コースをプレイできるようになっている。

PIANO COURSE

タイトル通りの曲構成といった感じだ。個人的には.59なんかが入っていると嬉しかった。このコースをDPで行なうと、Artificisl ImpatienceとBrazilian Rhymeがライト7モードになっているため、かなり簡単になっている。PrestのDP練習には持ってこいのコース!?

good-cool COURSE(裏)

NAOKIがあるならと、やっぱりありましたこのコース！ これが裏コースなのはもったいないくらいと言った感じだ。難易度もお手軽なので、ダブルプレイ中級者向きと言える。

次回作では、是非ともgood-cool氏の難易度が高い曲を期待したいところだ。

NAOKI COURSE



人気アーティストNAOKI氏の曲を集めたのがこのコースだ。

人気アーティストNAOKI氏の曲で構成されているコースだ。4曲目には、今までエキスパートの収録されていなかったが、人気が高かったCAN'T STOP FALL'IN IN LOVEが、5曲目には巷で噂になっていたEND OF THE CENTURYが収録されている。このコースもDPの場合、1～3面までがライト7モードになるためお手軽な難易度になっていて、これからDPを始めようという人でも安心、という嬉しい配慮だ。

2ndstyle COURSE(裏)

2ndstyleの人気曲を集めたのがこのコース。3rdstyleから始めた人は是非ともプレイしてほしい。またDPでやる場合、.59の譜面が以前のように片側ずつ1P用の譜面が来るタイプでなく、交互連打部分が左右に分割してくるように変更されている。願わくば昔のエキスパートコースが全部遊べたりするといいのだが……。

HELL COURSE

過去のビーマニシリーズ中、最高の難易度を誇っていると言ってもいい。今作における激ムズアナザー曲や、555コンボ以上繋がないとプレイできなかったTHE SAFARIなどが収録されているぞ。このコースをダブルバトルで行ない、全曲フルコンボを達成すれば8600コンボを超え、ノート数も凄まじいものがある！

SPECIAL COURSE



新たに追加された[illegible]でやり応え十分！

名前の通り今作で人気の高いナンバーばかりで構成されている。1回プレイしただけで十分満足できる充実度だ。R5／era／Prestを一度に演奏できてしまうのがうれしい。

HELLコースはさすがに手が出ないという人は、とりあえずこのコースをやるのをオススメするぞ。

隠しエキスパートコース発動と同時に若干の変更点も出ている。今までエフェクトレバーを中、上、上、上、上という状態にしてVEFXボタンを押しながら選ばないとアナザーにならなかったが、era、Holic、R5、SCHLAGWRKなども通常通りVEFXボタンを押しながら選ぶだけでいいようになっている。

HELL COUSEをクリアしよう!

まずはTHE SAFARIから

この中で目玉と言えば……。間違いなく「HELL COUSE」でしょう。3rdstyleの中でも、激ムズと言われる5曲で構成されている。はっきり言って人間にクリアできるのでしょうか？　というレベルだ。まずこのコースのポイントを紹介しよう。全ての曲をすんなりクリアできれば言う事は無いのだが……。

●Schlagwerk（A）

このコースの中では比較的難易度は低い。難しいポイントと言えば最後の部分くらいなので、しっかり叩いてここでゲージを減らさないようにしよう。

●R5（A）

まずは最初の難関と言ったところ。1番キーで8分のリズムを刻みながらスクラッチが入ってくる部分が問題だが、ノーマルでR5をやり込んでいる人なら、スクラッチを捨ててボタンを確実に拾いに行くのも1つの手かもしれない。

●era（A）

1度スピードが落ちる所から、最後までをつなげるのが絶対条件になりそうだ。R5で減らしたゲージを回復するくらいのつもりで行かないと苦しい。

●Holic（A）

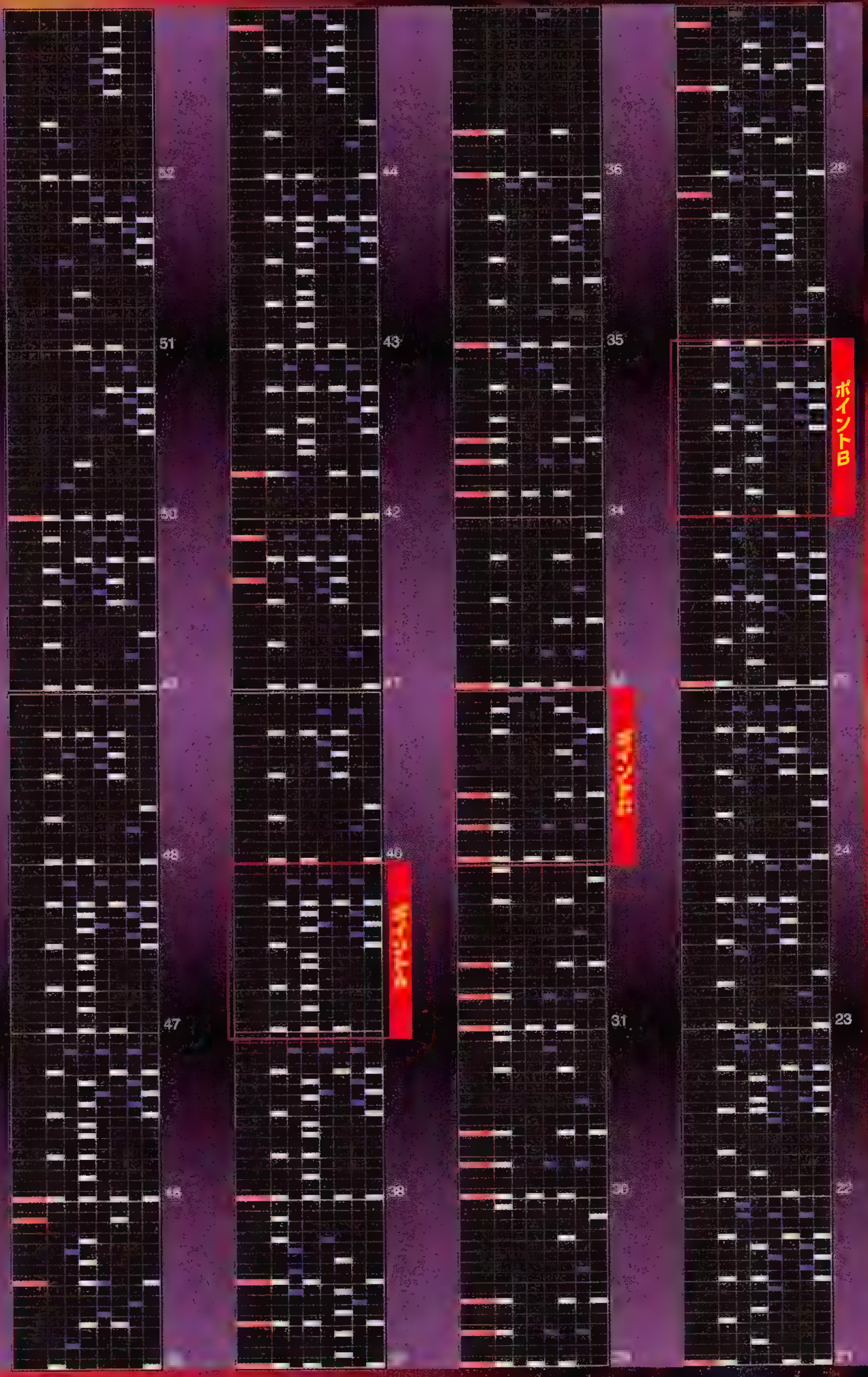
もう言う事はない。前のステージまでで、いかにゲージを残すかがクリアへのカギとなる。

●THE SAFARI

というわけで、クリアのためにもっとも重要なのはこの曲という結論が出た。ここでゲージを減らさないようにして、アナザーHolicを乗りきってしまおう！



●やはり、THE SAFARIが出ているので、あとは練習あるのみ。



ポイント攻略

譜面を見ると、一見ごちゃごちゃしているだけで何がなんだかわからないようだが、実は左手と右手で叩く部分を分けて、ダブルプレイのように演奏すれば良いことが分かるかな？

1～16小節目

スペースの都合でここらへんの譜面は省略させてもらった。比較的パターンがない替わり、それほどクセも少ないので何回かやれば繋いで通過することができるはず。スクラッチが4つ同時押しと同時に来て少々いやらしいが、1P側なら51＋スクラッチ、2P側なら57＋スクラッチを片手で拾っていくのがいい。また、この曲では123番キーを左手で、567を右手で担当するような感じでやるとやりやすいので、普段そうやってプレイしていない人は、前半の簡単なうちにこの押し方で慣れておこう。

●ポイントA

後半再三に渡って出てくるパターン。1小節あたりのオブジェ数もかなり多いので、しっかりと抑えておきたい。まず76767という交互連打を右手で押す。右手を置いておくような感じで、残りを左手で押していく。76の交互連打の所に来る1343は、クリアだけなら13と34の同時押しにしてしまっても構わない。3に目掛けてしっかり目押しをしよう。

●ポイントB

どちらかと言うと、こちらの方がクセがあって押しにくくなっている[illegible]、まず76767を右手で押しなが[illegible]指、3を親指、24を中指、人[illegible]い。あとは右手のリズムを狂[illegible]左側を目押ししよう。ダブル[illegible]を覚えればそれほど難しくない[illegible]。最後の[illegible]同時押しと137同時押しの間に、1個だけ2か[illegible]してあるが、137と同時に押してGOODで拾って[illegible]。

●ポイントC

一見なんでも無さそうだが、実際やってみるとここが第3番目の難関ということが分かってもらえると思う。このパターンは、似たものを合わせて合計3回出てくる。普段「階段状態」の配置を両手で叩いている人は少し辛いかもしれない。ここに限っては、右手で6567654という譜面を叩かざるをえないので、うまくできない人は1P側で片手でプレイする練習をしてみるといいかもしれない。あとは残りの部分をうまく拾っていけばいい。

●最後に

この曲は最初にも言った通り、シングルなのにDPの要素をかなり含んでいる。全部を一気に見ようとするのではなく、部分的に覚えて、そこは感覚で「置いておく」という動作を覚えよう。あとは実戦～イメージトレーニングの繰り返しが重要。根性と気合いでがんばってほしい。、前半の簡単なうちにこの押し方で慣れておこう。



問題のポイント。ここを繋いだ時の快感は、他では味わえないぞ！

これを書いている時点で筆者は4面までしか行けません・・・。その分やり応えもありますけどね。クリアしている人の例を挙げると、1面はゲージ満タンで通過、2面は40%減、3面で400コンボ繋いで20%回復で90%に。4面はbad＆poor50くらいで20%減って、最終面はpoor100個くらいまではOKと言った感じ。参考になりました？

ようやっと(?)キーマニ&BM3。後者は正式に出回り始めたようですね。

BEMANIシークレットコマンド道場

beatmaniaⅢ

●キー音をフットペダルで演奏
・曲セレクト時に、フットペダルとスタートボタンを押したまま、対応させたいキーで決定する(エフェクトの切り換えは、スタートボタンで行なうことになる)。

※以下の要素はすべてフロッピーディスクを使用し、それぞれの内容に該当したデータが必要となります。

●アナザー譜面出現条件
・アナザー対応曲を5回クリアする。
・アナザー対応曲を、規定点数以上とってクリアする。

●隠し曲出現条件
・mnemoniq
「beatmaniaⅢ」の新曲をすべてクリア、もしくは3回以上プレイしたデータでゲームを始める。
・Badboy flygirl
「mnemoniq」を含む新曲をすべて赤評価でクリア、もしくはそれぞれを5回以上プレイしたデータでゲームを始める。

●SOZAIモード出現条件
・「kobako、shikomi、tsunagi」のいずれかのモードと「1P・2P・DP(ダブルプレイ)」のいづれかのプレイスタイルの組み合わせのうち、どれかひとつで全曲プレイすると出現(アナザー、フットバージョン、隠し曲は除く)。

beatmaniaClubMIX

beatmaniaClubMIX
●ANOTHER譜面
・MANIACモードの曲セレクト画面で、EFFECTORを押しながら1P側の黒鍵2つを同時に押す(再入力で取り消し)。
※対応曲:321STARS・GAME・DA MUZIK・VENUS ON YOUR SMILE・太陽にほえろ

●TOKIOセレクト
・セレクト画面でTokyo European Espressoを選択した状態で、ANOTHERのコマンドを入力する。

●フレームカラーセレクト
・モードセレクト画面で、プレイしている側のスタートボタンを押す(全12種類、押すたびに変化)。

KEYBOARD MANIA

●ハイスピード(×2)
タイトル画面で、1P側の「ド・ド#・レ#・ラ」を押しながら決定する。



●ハイスピード(×3)
タイトル画面で、2P側の「ファ#・ソ#・ラ#・ラ・高いド」を押しながら決定する。



●ハイスピード(×4)
タイトル画面で、2P側の「ド#・レ#・高いド#・高いレ#」を押しながら決定する。



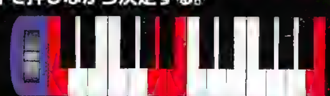
●ミラーモード
タイトル画面で、1P側の「ミ・ラ」を押しながら決定する。



●フリーモードで通常モードのムービーを再生
曲セレクト画面で、2P側の「ド#・レ#・ファ#・ソ#・ラ#」を押しながら決定する。



●Morning Music (Another) 出現
・曲クリア時に、その曲の点数の下3桁がすべて同じ数字か、「5」「7」「3」の組み合わせになると、次の曲セレクト時に出現する。
・Morning Music選曲時に、「ド・ラ・シ・高いシ」を押しながら決定する。



●Mighty Guyの歌詞を表示
・2曲連続でMAXコンボ数を同じにしてから3曲目で選ぶと、自動的に表示される。
・Mighty Guy選曲時に、「高いファ#・高いソ#、高いラ#」を押しながら決定する。



BEMANI食わず嫌いはもったいない!

空いたスペースを借りて、ちょっと雑言。ここを読んでる人には関係ないかも……と言っては身もフタもないんだけど、周りの該当しそうな人にちょっと見せてもらえたりしたらこれ本望ってことで。

BEMANIシリーズも、やり込む人が増えるにつれ、それに応えるような形で難度がかなり上がってきた。ファンにはやり込みがいがあって良いんだけど、反面、それを見て「ああ、もう手が出ないや」と感じて諦めているビギナーの人も多い。もっとも、メーカーもそのへんのフォローには力を入れていて、beatmaniaⅡDX3rdstyleのLIGHT7モードや、ドラム2ndのイージーモードは(選曲や譜面作成の面でも)、かなりデリケートに制作されている。

でも、いくらメーカーが多くのプレイヤーレベルをフォローしたとしても、実際にはそれほど大きな効果を得られていないのが現状でもある。その理由の1つとして考えられるのが、「ビギナーが上手い人に混じってプレイするのは恥ずかしい」ということではないだろうか。プロのピアニストの演奏後につたないカエルの歌を弾く。ビーマニに興味はあるけど実際にはやらない人に聞くと、そんなイメージを抱いているようだ。

でも、今上手い人たちというのは、すべからくそのビギナー時代を通過してきているワケで、それはすなわち、その時の苦労した感覚を知っているということになる。例え超絶プレイができる人でも、ビギナーのプレイを見て「なんだあいつヘタクソだな」などとは、今までのことを覚えているかぎり考えることはできないもの。むしろ、心の中では同志の成長を応援してくれていたりするはずだ。

「今からじゃあもう追いつけないよ」と思ってる人、それは間違いです。たしかに山の頂上は高くなっているかも知れないけど、登山路の角度は今も昔も変わりません。ビーマニは「頂上を制覇すること」ではなく「登山路を歩くこと」自体が楽しいゲーム。周りの目を気にして、何かに追いつく必要はないのではないでしょうか。

(はまー)

攻略特集 CONTENTS

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

今号の初級編。まずは『Mr.DRILLER』超初心者向けストーリー企画第二弾! ケンジ君の挑戦は続く!! 万札ゲーマーに対抗できる究極の必殺技「時間差掘り」発展型複合技とは何か? そして、地底王国の先にある真の目的とは!? 各テクニックを図解でわかりやすく紹介。お次は、ようやく発売となった『ブレイブブレイド』。もう、プレイはしたかな? 今回は初めの山場「4ボス」までを攻略。また、このゲームの特徴「ナイトモード」での状況下に於ける判定の違いや、1面道中で1UPさせる方法など、情報盛りだくさん。『マーズマトリックス』ただいま絶賛稼働中の本作。スコアトライアルも始まったので、バリバリ楽しもうぜ! 今回は2面〜3面の攻略を中心に、稼ぎのポイントやテクニックについての情報もお届けしていこう。



Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

『パワーストーン2』は、ボタンひとつでお手軽に、多彩なアクションが楽しめるのがウリ。でも、なんとなくプレイしていてもボスで終わっちゃうんだよね〜。そんなアナタに、中ボス&ボスの弱点と簡単な倒し方を伝授。尻尾砲台を奪って、レーザー掃射でファラオウオーカーを倒す快感を、ぜひ味わって欲しい。また、タイムリリースキャラ「プライド」の紹介も併せてお届けするぞ。『メタルスラッグ3』攻略第2回の今月は、序盤の難所ともいえるミッション3を徹底攻略。敵の出現パターンをメインに、難所での立ち回りなど一歩先に進むための知識が満載。また、メタスラ3最強のボスとして名高い(?)「ソル・デ・ロカ」をボスに控えたミッション4もダイジェストで解説。クリア重視のやさしめルートを教えるぞ。ほかにも攻撃時の特殊なテクニックなど、お役立ち情報盛りだくさん!



Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

『サイヴァリア』は今回よりハードコースに突入。BUZZによるパワーアップポイントを中心に攻略するぞ。『グレート魔法大作戦』はいよいよ ラス前。1〜4面でパワーアップした機体で超難関ステージに挑め! 続く『DOA2ミレニアム』システム解析は、かわし性能のメカニズムに迫る。オススメタッグ攻略はハヤブサ&ザック。『Superワールドスタジアム2000』はスロットリンク付きを徹底して遊べ! ワースタちょいテク集も充実!! 『ストライカーズ1999』は最終回! 2周目STAGE7と最終面に突入。地獄の難度にキミは涙の涙を見る!?



ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

地底王国に行きたい！

超初心者向け攻略中編：決戦！ 万札ドリラー



前号のあらすじ：ゲンさんからドリラーの楽しさを教わったケンジくんの前に、マナーもへったくれもなく連コインを繰り返す「万札ドリラー」が現れました。万札ドリラーのテクニックは凄まじく、それを目の当たりにしたゲンさんはしょんぼりしてしまい……。

　担当：京城＆善之字元帥　イラスト：きらり屋

翌日。

「あ、ゲンさん！」

「おう、ケンジか。昨日はあれからどうだったんよ？」

「結局、万札ドリラーが帰ったあと猛特訓して、何とか800m近くまでいきました。俺、絶対にヤツよりうまくなってみせますよ！」

「何か策があるってのか？」

「ケンジスペシャルがあります！」

ケンジくんは、万札ドリラーが（おそらく）知らない、酸素の取り方について説明を始めました。

「なるほどな。こいつはイケてる」

「でしょでしょ？ これならヤツより先に地底王国に……」

「まぁ待て。確かにケンジスペシャルはいい技だ。だがな、多分、これだけじゃヤツには勝てねえぜ」

「えっ？」

「俺の予想じゃあ、ヤツは理系の大卒、考え方が合理的でスキがなく、職業はシステムエンジニア、酒とタバコが苦手で愛車はサニーってなタイプだろう」



「（サニーって一体？）ど、どうしてわかるんですか？」

「長年の経験ってやつよ。七三分けの髪型に黒縁メガネってのはそんな感じと相場が決まってんだ」

「また乱暴な……」

「とにかく、ヤツは合理的な考え方に慣れてるから、すぐにケンジスペシャルにもいきつくってことさ。ヤツを出し抜くためには、もっと発想を転換しねえと」

「発想の転換……」

「ちょいとヒントをやろう。『時間差掘り』ってヤツを極めてみな」

その夜、仕事が終わったケンジくんがいつもの駅前ゲーセンへ行くと……やっぱりいました。万札ドリラーです。

「くっそー、またヤツか！」

ケンジくんはしぶしぶ、万札ドリラーの後ろで台が空くのを待ちます。しかし、しばらく彼のプレイを見ているうちに、ケンジ君の顔色は青ざめていくのでした。

「な、何ィ！ 俺のケンジスペシャル©を！ どうしてヤツが!!」

何と、万札サラリーは、ケンジくんが血のにじむ思いで修得した、ケンジスペシャルを楽々とつかいこなしているではありませんか。しかも現在のプレイで、彼は深度950mを越えています。

「おわ～！ 先にクリアまでされちまう！ **死ね死ね死ね死ね！**」



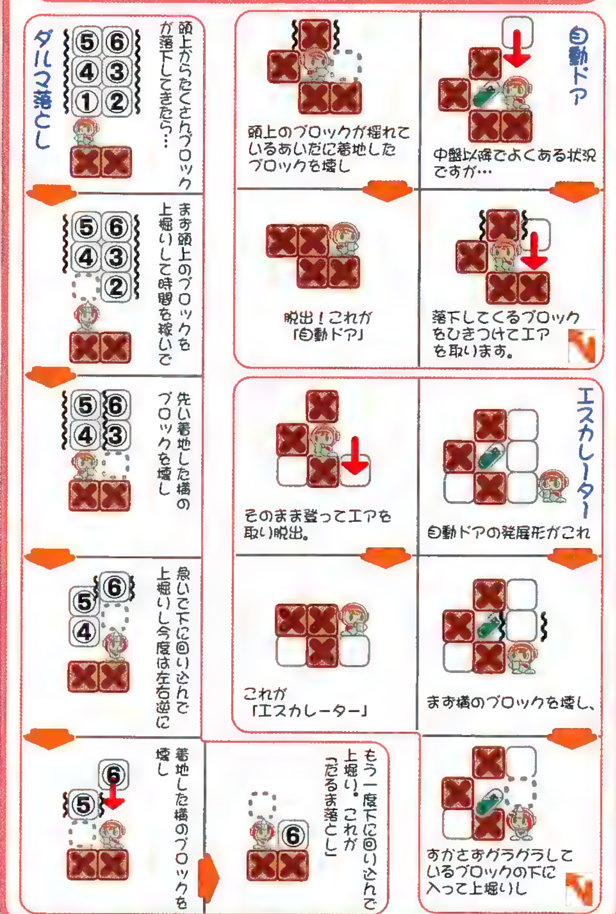
万札サラリーの後ろから、見苦しく呪いを送り続けるケンジくん。ゲーマーの浅ましさ、ここに極まりって感じです。

ケンジくんの呪いが通じたのか、万札サラリーは979mでゲームオーバー。彼は満足げに席を立ち、帰っていきました。

「ふう、クリアはされずにすんだか。でも、それも時間の問題かも。これはどうやら、ゲンさんが言っていた『時間差掘り』を、マスターしないと勝ち目はなさそうだぜ」

昼間、ゲンさんがケンジくんに話してくれた時間差掘りとは、**ブロックが落ちてくるまでの時間差を利用して、酸素を回収するテクニック**（左囲み参照）です。

しかし、ケンジくんに残された時間はあとわずか。はたしてマスターは間に合うんでしょうか？



ゲー事典　6月29日にプレイステーション版、ドリームキャスト版、ゲームボーイ版が同時発売となる「ミスタードリラー」だが、この発売にあわせて、東京・渋谷のINTI渋谷店では「ミスタードリラー大会」の開催が予定されている。日時は6月30日（金）予定。ドリラーファンは、迷わずGO!だ。

決戦!

2日後の夜、ケンジくんはいつものゲーセンにいました。ドリラーの筐体は空いているのに、なぜかプレイはせず、ちょっと離れた場所でたたずんでいます。

しばらくすると、万札ドリラーが姿を現しました。彼は壱万円札をすべて100円玉に両替すると、颯爽とドリラー筐体に向かいます。

ケンジくんはそれを見ると、彼に割り込む形でイスに腰をおろしました。見るからに挑戦的です。

「見てろよ……」

ぼそりとつぶやき、スタートボタンを押すケンジくん。万札ドリラーはあっけにとられた表情で、ケンジくんを見ています。

ポコポコポコポコポコ……

まずは順調な滑り出し。200m、300mと進んでいきます。

「ようし、ここまでは順調だ」

2色面も無事に越え、いよいよ問題の後半に突入。酸素の減少速度もどんどん速くなっていきます。そして600m台、それは突然訪れました。突発的な連鎖が発生し、ススムくんが酸素アイテムより下まで落下してしまったのです!

このとき、酸素の残りはわずか10%。普通に考えれば次の酸素アイテムまでたどりつけません。

ニヤリと笑みを浮かべる万札ドリラー。しかし、ケンジくんは少しもあわてていないようです。

「秘技、エスカレーター!!」

何と、ケンジくんは上掘りで酸素アイテムの横を掘ると、すかさず1ブロック登って酸素を回収し、何ごともなかったかのように再び下へと掘っていったのです。これは上掘りと時間差掘りを複合したハイテクニック! 万札ドリラーの顔から笑みが消えます。

ポコポコポコポコポコ……

再び快調にとばすケンジくんでしたが、油断のためか800m台でたて続けに2ミス。辛うじて900m台には突入したものの、酸素は残り30%を切っています。

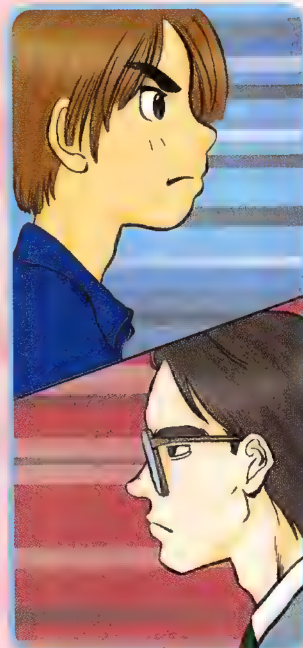
「くっそ〜、何とかもってくれ!」

1つでも酸素アイテムを逃がしたらおしまいです。押し潰されそうなプレッシャーの中、ひとつひとつ酸素を回収するケンジくん。

970……980……そして、パンパカパーン!

ついに1000mに到達! 画面には、ススムくんが地底王国の国王に謁見しているエンディングが流れています。

「ゲンさん、俺、やったよ!」



地底の世界観

普段は見る暇がない背景を一挙公開。これ以外にもブロックの陰に色々なものがある。掲載できなかったが、是非見て欲しいのが900m以降に見える地底ブロック工場だ。



100m
200m
300m
400m
500m
600m
700m
800m
900m

真のドリラーとは?

「お見事。感服いたしました」

ケンジくんが振り向くと、そこには万札ドリラーがほほえんでいました。

「万札……さん」

「万札? 何のことかわかりませんが、いつも私の後ろでプレイを見ていたのは、プレイの順番待ちをなさっていたのですね。そうとは知らず連コインをして失礼」

「え……あ、わかってもらえればいいんです」

「それにしてもあなたのテクニックは素晴らしい。確率論的見地から見ても理にかなっている」

ケンジくんのクリアをきっかけに2人はすっかり意気投合し、ドリラー談義に花を咲かせます。実はこの時、店のかたすみではゲンさんがケンジくんのプレイを見ていたのですが、どうやらケンジくんは気がつかなかったようです。

「ところでケンジさん、どうやら1000m達成の先に、『**ミスタードリラー**』という称号が存在するらしいことを御存知ですかな?」

「え? 本当っスか?」

「私もインターネットで情報を見ただけなのですが、**ミスの回数やスコアの高さによっては、クリア時にその称号で讃えられる**と、もっぱらのウワサですよ」

「クリアで終わりじゃないんだ! よ〜し、がぜん燃えてきたぞ!!」

まだ見ぬミスタードリラーの称号に胸をときめかせ、ケンジくんの挑戦は続きます。



ミスタードリラーの称号

ドリラーの最高位である「ミスタードリラー」の称号を得るためには**クリアボーナスが加算された時点でスコアが60万点以上かノーミスでクリア**、いずれかを満たす必要がある。どちらの条件も簡単ではないが、挑戦してみよう。



クリアは一通過点にすぎない、称号を目指してがんばろう。

ゲー事典 次号予告：ミスタードリラーの称号を手に入れるためには、これまでとまったく違うプレイスタイルが必要だった。はたしてケンジくんは達成できるのか? 次号、最終回!

BRAVE BLADE
ブレイブ ブレイド



眼前に立ちふさがる敵を一撃破せよ!

TEXT：伊勢猫

**ガードと勲章システムの解説に加え、ステージ1～4までの全ボスを完全攻略！
素早く勲章を育てるためのコツと、パターンも合わせて掲載していくぞ!!**

弾避けと緊急回避

メイン＆サブショットで敵を攻撃するファイターモードと、強力なソード攻撃を繰り出せるナイトモードでは、攻撃の違い以外にも2つの大きな相違点が存在する。

まず1つ目となるのが、当たり判定の違い。通常形態となるファイターモードはコックピット周辺しか当たり判定を持っていないのに対して、ナイトモードではグラフィックの見た目通りに大きな判定(下の写真参照)を持つ。このため、ファイターモードなら抜けられる間隔の弾幕も、ナイトモードだと敵弾に当たってしまう……なんてこともしばしば。単純に弾避けだけなら、ファイターモードの方が優れた性能を持っているのだ。

そして、2つ目となるのが敵の攻撃に対する耐久力の違い。耐久力と聞いて『?』と思うかもしれないが、実はこれが重要。確かにファイターモード中は普通の残機制シューティングと同じく、敵弾や敵への体当たり1回だけでミスとなってしまう。しかし、ナイトモード中は画面左下へと表示されているガードゲージ(右の囲み記事参照)が残っている限り大丈夫。緊急回避をする時は、コア覚醒(以下：コア)ではなく、ソードボタンを押すクセをつけていこう。



ガードゲージ以上に弾をくらってもナイトモードであれば、1レベルダウンだけで済む。

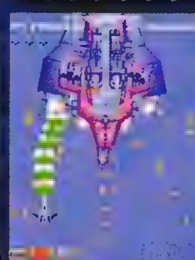


同じ弾に当たってもノーガードとガードでは、ガードした方がゲージの減り方が少なくなる。

ボタンでチェンジ！
モードの性質と違い

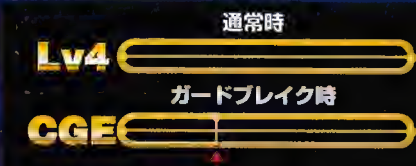
ショットボタンとソードボタンで切り替わる、2つのモードを使い分けることが上達への近道だ！

コアゲージとガードシステム



ゲージは敵を倒す以外に、ファイターモードでも徐々に回復する。

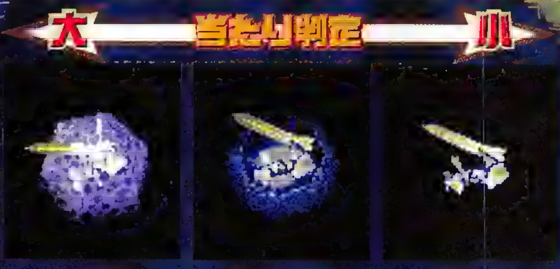
ガードゲージは「ナイトモードの耐久力」を表しており、パワーアップしていくにしたがって段々と長くなる(4段階)。ただし、コアを使用するか、ゲージ以上に弾をくらってガードブレイクが発生してしまうと、一定量回復までの間はガード不能(Core Gauge Empty状態)になる。この間はナイトモードであっても、敵弾1発で即ミスとなってしまうので慎重に行動していくこと。



ガードブレイク後は、このラインまでゲージが溜まって回復していないとガードすることができない。要注意！

当たり判定の違い

ファイターモードに比べて大きな当たり判定を持っているナイトモードだが、実はその状態によって判定は3段階に変化していく。具体的にはソードボタンを押しっぱなしでガードオーラのある「強ガード」がもっとも判定が大きく、ゲージのないCGE状態ではファイターモードと同じ大きさの判定になる。



オーラあり　オーラなし　ゲージなし

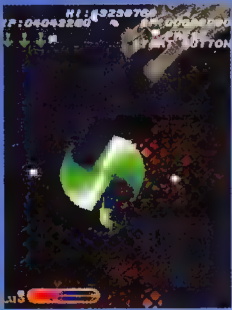
ゲー事典 ガードゲージMAX状態で発動することが可能なコア覚醒だが、ナイトモードでソード攻撃を出している最中は発動できないので要注意！　また、ガードブレイクが発生した後は自機がしばらくの操作不能になった後、若干ではあるが無敵時間も存在する。うまく利用していけば、敵弾の密集地帯を抜けたり、勲章を回収していくことなども可能なので覚えておこう。

目指せ、カンスト!?
勲章システム

最高で24段階、10万点まで育つ得点アイテムの勲章。その仕組みと法則を理解して、更なる高得点を目指せ!!

『バトル～』シリーズや『バトライダー』など、一連のエイティング/ライジングのゲームでお馴染みの得点アイテムといえば……勲章。その基本となるのは、画面下へ勲章を落とさずに取り続けていくことによる点数UPなわけだが、このブレイブではさらに「勲章を斬って育てる」といった新要素をプラス。画面上を埋め尽くす勲章の山はハイスコアラーならずとも、1回体験すれば病みつきになること請け合いの壮快感だ！

そこで、ここでは1個が最高で10万点にもなる勲章の具体的な育て方と、おさらいの意味もこめて勲章システムの仕組みについてを見ていくことにしよう。



その気になって稼げば、1面ボス到達時までに400万点以上でエクステンドも可能だ！

ソードで勲章を切りつけろ！

敵を倒すことで出現する得点アイテムの勲章は、画面上に勲章が存在しない状態で新しく出現させることによって、最後に回収した勲章より1つレベルの高い勲章へ育てることができる……といったところまでが伝統のシステム。これに加えてブレイブでは、勲章をソード攻撃でのみ(コア使用中のソード攻撃もOK)斬りつけることができ、画面上部へと勲章を弾くと同時に1つレベルの高い勲章へ育てていくことが可能。理屈の上では勲章を1個も回収しないで、10万点まで育てることもできないわけではない(理想論)。

しかも、ショットで敵を倒した場合とナイトモードのソードで破壊した場合では勲章の出現率に大きな差があり、ソード攻撃だとザコを2機ぐらい倒すだけで勲章が1個出現。また、ボスの破壊可能パーツもソード攻撃で破壊した場合のみ勲章になるため、勲章を狙ったプレイをしていくのであればナイトモードでのプレイが基本になる。始めの内は少し怖いかもしれないが、ファイターモードとは違って耐久力が存在するナイトモードでなら、多少体当たりしても敵を倒せばすぐにゲージを回復していける。思い切っていこう。



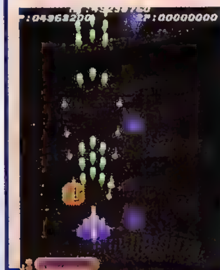
ショットで勲章を出した場合は最後に取った勲章よりも1レベルUPするだけだが……



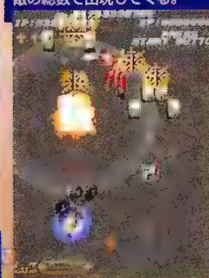
ソードで勲章を出せば、出現1レベル＋斬り1レベルで計2レベル分のレベルUPが可能。

出現確立と得点限界

勲章は敵に設定されている得点とは別の数値を基に出現(ショット、ソードで違いあり)しているが、パワーアップアイテムは自機レベルごとに破壊した敵機の数で出現する。具体的には、レベル1……8機/レベル2……24機/レベル3……64機、以降64機ごとに出現する。また、ショットでは10,000点以上の勲章は出現せず、それ以上だと1ランクずつ下がっていく。



ショットだと1万点以上の勲章には育たないので要注意！



パワーアップアイテムは倒した敵の総数で出現してくる。

目指せ10万！ ステージ1 道中 勲章パターン

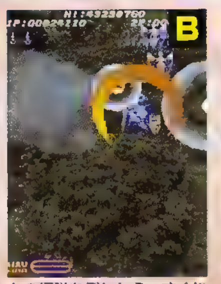
スタート直後は左右から3機×2のザコ編隊が降りてくる(写真A)ので、先に降りてきた方を攻撃して勲章を取る。残った側の編隊も正面へと回り込んで、同じようにして破壊&回収。続いて画面上から左→右の順番でザコ編隊が来るので、左側から出現と同時に破壊(写真B)。今度は勲章を回収しながらだと間に合わないので、左右の編隊を両方倒してから勲章をすべて回収。当然、点数の高い勲章は一番最後に取っていく。

さて、勲章を回収したら正面から赤い中型機×2がくるのでこれも速攻で破壊(写真C)。ちなみに中型機は3つのパーツで構成されているため個別に破壊した方が勲章の数は多くなるが、あまり遅れると次のパターンがズレて逆に勲章の回収がきつくなってしまうので注意！　手際よく中型機の勲章を回収したら開幕と同じ構成の3機編隊のザコが出現してくるので、今度は右→左の順番ですべて破壊(写真D)して勲章回収。

背景のスクロールと同時に現れた8台×2の戦車群を左→右の順番で破壊(写真E)して、コアを使用。うまくいっていればここで10万点になるので、コア中の高速移動で先に出した方から回収だ！



A 編隊と同時出現のザコは出現位置がランダムとなっている。



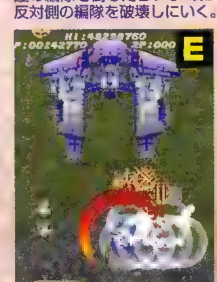
B 左の編隊を倒したら、すぐに反対側の編隊を破壊しにいく。



C 中型機はできればパーツ→本体の順番で破壊したいが……。



D 次の戦車地帯でのことを考えるなら右→左の順番で破壊！



E 戦車群を破壊してからコアを使わないと……戦車が壊れる。



F 中ボスに付いている砲台はすべて勲章になるので慎重に！

ゲー事典　理屈の上では出現した勲章をすべてソードで育てていけば、最終的には10万点まで育てていける。しかし、実際にすべての勲章を落とさずにボスまで到着するのは不可能に近い作業(5号機なら可能かもしれないが……)。それよりはナイトモードのガード特性を利用して、出た勲章を画面上部で素早く回収してから次の勲章を出していくようにした方がいい。

1 First Stage Boss

化石燃料巨大兵器

ガンヘッド・ゴーレム



※黄色い四角の部分が破壊可能パーツです。

第一形態

まず、スタートと同時にボスは破壊可能な白弾をばらまきながら、後ろへと下がっていく。それに合わせてこちらもナイトモードで移動しながら本体の正面、主砲の根元にある砲台×2をソードで破壊して勲章を回収する。

砲台破壊後は緑色の4WAY×2を撃ちながら、左右いずれかの画面端までいったボスが中央へと戻ってくるので、ショットを撃ちながら画面下でこれを待つ。画面中央、自機の正面で止まった後は主砲から7WAYが来るので、発射と同時に真正面から少しだけ軸をずらして、本体へとショットを撃ち込んでいけば問題ない。



一応、主砲の上が安全地帯。重なる時はソードボタンを押しっぱなしでシールドを張ろう。

第二形態

第二形態へと変形したら、本体の正面にあるバルカン砲台×3の赤弾と胸元から発射される誘導ミサイル(破壊可能)を横から回り込むように自機を移動させて接近。素早く、バルカン砲台×3をソードで破壊&勲章を回収していく。

この後、両腕部分から撃たれるばらまき弾(青小)と胸元から発射される誘導ミサイルは、ショットorソードで破壊していくことが可能。これに加えて、第一形態と同様の4WAY×2(緑)と主砲からの攻撃が来るので自機を画面の最下段へと移動させて、ボスと距離を取った状態でショットを撃ち込んで倒していこう。



バルカン砲台を壊してさえしまえば、正面からショットを撃ち込んでいくだけで楽勝だ!

前半ステージ完全対応! 1st～3rd Stage BOSS CRUSH攻略

攻撃パターンの変化が激しい各ステージボスを、それぞれの形態ごとに攻略。複数存在する破壊可能パーツをすべてソードで破壊して、高得点をゲットせよ!

3 Third Stage Boss

多刃四季魔剣兵器

ビックマウス・ナイトメア



※黄色い四角の部分が破壊可能パーツです。

第一形態

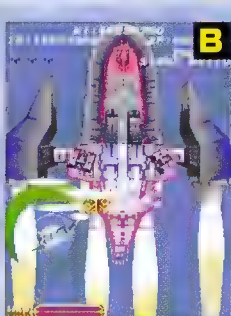
攻撃パターンの始めにくる回転砲台+固定砲台の混成攻撃は、自機を狙ってくる回転砲台×2の青弾が破壊可能。固定砲台の死角となる左右のどちらかでソードを振ってゲージを回復させつつ、次の攻撃パターンを待つ(写真A)。

始めの攻撃が終わると今度は両翼が開いて画面下へと降下してくるので、エンジン部分の逆噴射に当たらない位置に入ってからソードで回転砲台+エンジンパーツ×2を破壊、勲章を回収(写真B)。再度、同じ攻撃パターンの繰り返しなので、反対側の回転砲台+エンジンパーツ×2も同様のやり方で破壊して勲章を回収していく。

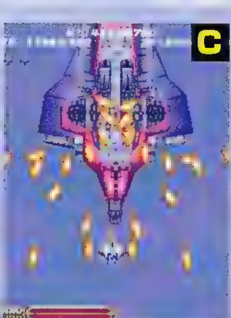
破壊可能パーツをすべて破壊してしまうと、扇弾(赤大)×2→固定砲台×2の攻撃が交互に繰り返されるようになる。それぞれ扇弾は画面中央(写真C)、固定砲台の攻撃は最初と同じ位置にいれば当たらないので、攻撃に合わせて位置を移動しながらショットを撃ち込んでいけば問題はない。



A 固定砲台からの死角になるこの位置でソードを振っていれば安全。ゲージを溜めておこう。



B 本体が幅寄せしてくる前に、自機の座標をエンジンの間に合わせておけば特に問題はない。



C 破壊可能パーツをすべて壊した後の攻撃は特に問題なし。この弾に対してはここが安地だ。

ゲー事典 対ボス戦では本体、パーツの基本点以外にファイターモードのショットを撃ち込むことでも撃ち込み点が得点に加算される。このため、より高い点数を狙っていくのであればコア使用はもちろんのこと、ソード攻撃での本体ダメージもできるだけ抑えていくことが重要。一見地味な作業だが、ミサイルなどを自爆ぎりぎりまで意図的に狙っていくと結構な点数が入る。

Second Stage Boss
特殊加工魔剣兵器
サクリファイス・ムーン



※黄色い四角の部分が破壊可能パーツです。

手早くパーツ破壊!

判定の発生前から左側(右腕)の腕部分でソードボタンを連射して待ち、判定が発生したら速攻で破壊。腕を破壊した直後、本体がしばらくの間は動かなくなるので、この間に反対の右側(左腕)へと移動して同じ要領でこれも壊していく。この時、ダメージ効率が悪いと腕部分からのばらまき弾(青大)を撃たれることもあるが、多少であれば当たってしまっても問題なし。勲章を回収する時も画面上にまだ弾が残っているので、十分に注意していこう。

さて、腕からの攻撃が終わると今度は両翼の端に付いているビット×2を射出してくる。このビットは左右に展開した状態で移動しながら、自機を狙った赤弾を撃ち出してくるので、体当たりに注意しながらソードで破壊。ビット攻撃の終わり際に本体から、再度のばらまき弾(青大)が発射されるので、ファイターモードに変形して勲章を回収していくこと。

ビット攻撃後は本体が飛行形態へ変形するので、本体下部にあるポッド×2をソードで破壊していく。ただし、タイミングが遅れてしまうとポッドからの攻撃が来るので、素早く移動して張り付くこと。ポッドを破壊すれば、後はばらまき弾(青大)+誘導ミサイル攻撃とばらまき弾(赤)の繰り返し。最終段階のばらまき弾(赤)だけになったら、弾避けに集中してショットを撃ち込んでいこう。


まずは右腕の先端に付いている砲台を破壊してから、左腕も同じようにして壊していく。


ばらまき弾(赤)はできるだけ画面中央で避けて、終わり際の密集部分を避けやすくする。

ボス戦の心得 其の一
『パーツは破壊するべし』

ボスの攻撃形態はパーツ破壊、ダメージ総量の2段階で攻撃パターンが変化。特にパーツ類は破壊することでキツイ攻撃パターンをなくすことができる場合が多いので、優先的に破壊していくことがボス戦における基本ともいえる。



ボス戦の心得 其の二
『コアを活用するべし』

ボス戦ではパーツを破壊する以外は、ファイター・モードでの弾避け&撃ち込みが基本的な戦い方。このため、知らない間にゲージが溜まっていることも多いので、コアが使えるようなら無理をしないで使ってしまった方が楽になる。



第一形態

まずはショットを撃ちながら本体にダメージが入って点滅するようになるまで待ち、ダメージが入るようになったのを確認したらコアを発動。やっかいな攻撃パターンを仕掛けてくる左右の腕部分に設置されたレーザー砲台×6をすべて破壊、素早く勲章を回収して、コアの残り無敵時間で本体にも可能な限りダメージを与えていこう。

ちなみにソードの攻撃判定が縦に長いロゼもしくはキースの機体であれば、コアを使わなくても最初の攻撃パターン直後のスキにソードで左右のレーザー砲台×6を破壊していくこともできる。

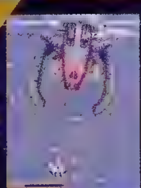

コアを使って、始めにレーザー砲台を破壊してしまった方がその後がかなり楽になるぞ!


コア発動後の複合弾+誘導ミサイルはスピードが遅いので、ミサイルの回避を早めにする。

さて、レーザー砲台を破壊してしまえば、残りは避けやすい攻撃パターン3つの繰り返し。始めの1ループ目はダメージに関係なく、スピードの遅い赤弾+緑レーザー+誘導ミサイル→腕攻撃になっていて、一定量以上のダメージをボスに与えていれば、以降は最終段階の攻撃パターンループに突入する。一部、攻撃パターンの中にランダムで決定されているモノも存在するが、これらは攻撃パターンさえ知っていれば、見て判断してからでも十分に対処していくことが可能。

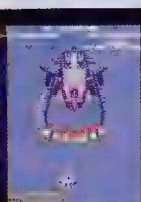
それぞれの攻撃パターンに対する詳しい回避方法などは左の囲みで説明しているので、そちらを参考にしてもらいたい。

攻撃パターン1
複合弾+誘導ミサイル



左右にできる赤弾の道に入ってから前へ出て、緑レーザーも一緒にやり過ごしたら正面の誘導ミサイルをショットで撃ちながらボス本体を中心に三日月型に大きく避けていけばOK。

攻撃パターン2
ランダム攻撃



赤弾or誘導ミサイルor大型ミサイルor機雷(大)といった4つの攻撃パターンからランダムで決定。とはいえ、どれも見てからでも十分に回避が間に合うので、焦らなければ問題ない。

攻撃パターン3
腕攻撃or機雷(小)



左右の腕を振り回す攻撃は画面の最下段にいれば当たらない。射出後に広範囲に爆風を広げる機雷はソード攻撃で手早く破壊。小機雷後の突進も画面の最下段にいれば正面でも問題ない。

ゲー事典 ステージ1～3道中の詳しい攻略については、スペースの都合でやむなく割愛……。とはいえ、さすがに前半のステージだけあって基本的に敵弾はかなり少なく、ナイトモードのソード攻撃を主体に進んでいけば楽勝！　どうしてもボスまで辿り着けない……といった人は敵の出現パターンを覚えて、弾を撃たれる前に接近して破壊するようにしよう。

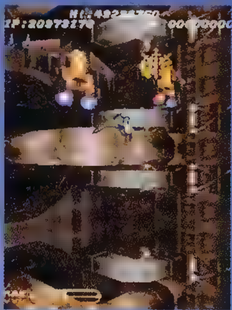
Fourth Stage
重工業地帯 バゼラード

全ステージ構成の折り返し地点。ここからがいよいよ本番だぞ！

「速攻」あるのみ!?

3ステージ目までに比べて格段に弾数が多く、弾速も早くなるこのステージ。まず注意すべきポイントは、開幕のザコラッシュ→中型機(赤)×1の後にくる中型機(白)地帯。ステージ1にも登場したタイプと攻撃パターン自体は同じだが、弾のスピードがけた違いに早い上に破壊した端から補充されていく。このため、ソードを使って弾を撃つ前に速攻で破壊していく訳だが、中型機は機体の色が濃くなったと同時に判定が発生するので、これを目安にしてタイミング良くソードを振ること。

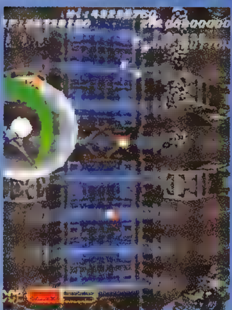
また、中型機地帯を抜ける際に1機だけ画面上部から出現するので、忘れないようにしよう。



中型機は画面上部で、判定の発生にタイミングを合わせて破壊。最後の1機を忘れずに。

さて、中型機地帯を抜けると再度のザコラッシュ地帯へと突入するが、ここでは開幕と違って自機の位置取りが非常に重要(右の写真○と×を参照)。始めのうちは無理をしないで、画面中央でザコを逃がさないことだけを考えた方がいい。ザコラッシュの最後に登場する護衛ザコを6機従えた耐久力の高い騎士は、出現と同時にソードで素早く処理していくこと。

ここまで来れば、残すはボス前の移動砲台地帯だけ。左右から交互に出現する移動砲台は、ゲージが少ないようならどちらか片方だけを集中的に狙っていこう。



浮遊砲台地帯の後半にもザコ編隊が絡んでくるので、撃ち漏らさないようにしていこう！

○ 良い例



基本は画面中央をキープ。慣れてから勲章を気にしよう。

× 悪い例



あまり左右へ大きく動いてしまうと……道が見えなくなる。

4 Fourth Stage Boss
複合魔剣兵器
ロード・ブランディッシュ



※黄色い四角の部分が破壊可能パーツです。

攻撃パターンの流れ

A→BorC→ループ

パターンを見極める

このボスは3つのグループ、計7種類の基本パターン(バリエーション×2)を組み合わせた攻撃を仕掛けてくる。その流れを簡単に説明しておくと、パターンAは必ず2回に1回くる固定パターンで、パターンA後はB or Cのいずれかをランダムで選出。それぞれの攻撃パターンについては、下の囲み部分で対処法を説明しているのでそちらを参考にしてほしい。

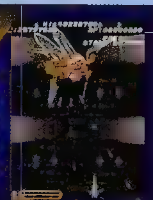
さて、破壊可能パーツの勲章回収についてはボス前のザコでゲージを溜めてMAX状態にしておき、開幕の攻撃パターンA－2でコアを使って破壊&回収が理想的。ちなみに破壊可能なパーツは6つだ。



ボスが腕を振り上げたらコア発動！　勲章の数で判断して破壊後は無敵時間を使って回収。

A

攻撃パターン1　3WAY+赤弾



パーツ破壊前はこれといって問題はないが、すべての砲台を破壊した後の自機をサーチしてくる3WAY(紫)が曲者。攻撃回数は2～3回で、少しずつ横へと移動して回避していこう。

攻撃パターン2　誘導スプレッド弾



誘導してくるスプレッド弾は、画面下を大きく使って誘導して爆発させる。初期段階は4発だけだが、最終段階になると8発に増えるので注意。ラインを上げて爆風を回避していこう。

B

攻撃パターン3　マクロレーザー



4本の腕から発射されるレーザーは、全部で4パターン。その中で、本体の正面にいて当たるのは1つだけ。それ以外は画面中央にいれば当たらないので軌道を見極めて素早く移動だ。

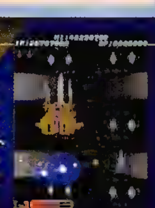
攻撃パターン4　誘導レーザー



初期段階で6発、最終段階へと移行すると計10発が飛んでくる。しかし、数が増えても避け方は同じで問題なし。画面中央から上へと移動させていけば簡単に回避していくことができる。

C

攻撃パターン5　4WAY+体当たり



飛行形態へと変形して、画面の下方向へと移動しながら弾を撃ってくる。パターンの関係上、スプレッド弾の爆風が残っているので注意。最終段階では、破壊可能なミサイルが追加される。

攻撃パターン6　赤弾+体当たり



自機の縦座標に合わせて、画面上部から高速で体当たりを仕掛けてくるので、あらかじめ左右いずれかの画面端で待機。最終段階では、すれ違い際に誘導レーザーを撃ってくる。

攻撃パターン7　バラマキ弾+ソード弾



2回のバラマキ弾(青)後に高速の複合弾を撃ってくる。初めのバラマキ弾は見て避けるしかないが、複合弾は写真の位置から右へと移動すれば問題なし。最後の紫弾には注意しよう。

ゲー事典 今回の攻略は1号機／レムをメインに使用していますが……個人的なオススメ機体は3号機／ロゼ(フルネームはローゼリッタ・アム・フランベルジュ)。その理由は移動スピードとソード攻撃の使いやすさで、特にリーチの長いソード攻撃は一級品！　一部の読者に「胸のアーマーがついてない……」とか誤解されてますが、初心者にもオススメです。(伊勢猫)

吸着バリアは使いこなせてるかな？



Text 善之字元帥

まだ序盤だというのに信じられない弾密度！ 吸着バリアの使い方に熟練しておかないと、先のステージに進むことはおぼつかないぞ。





スコアトライアル参加者募集!!

入賞賞品はコレだ!!

スコアトライアル入賞賞品一覧

1位	ビデオ収録権、タクミスタッフ寄せ書き、ほか豪華特別賞品
1位～3位共通賞品	賞状、トロフィー、ドリームキャスト本体、ほか豪華賞品
1位～3位、10、20、30、40、50位（飛び賞）共通賞品	CFC一年間無料入会権、ポスター及びチラシ

応募して、豪華賞品をゲットしよう！

CAPCOM & ARCADIA共催

MARS MATRIX スコアトライアル いよいよ開始!!

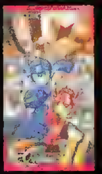
8月1日(必着)最終締切

タイムスケジュール

6月9日	ゲーム稼働開始&受付開始
8月1日	最終締切
8月上旬	於大阪賞品授与&CFCビデオ収録
8月下旬	CFCビデオ配布
8月30日	最終結果発表

イベント内容

- 「マーズマトリックス」を使用した高得点競争
- 最終結果を本誌8月30日発売号にて発表
- 最終締切8月1日(必着)
- 最終締切時の入賞者には賞品を授与。最終締切時の優勝者は大阪・カプコン開発ビルにご招待。賞品の授与と、プレイのビデオ収録会を行ないます(※1)。その映像はCFCビデオで広く公開。収録の様子は本誌でも掲載し、その栄誉を讃えます。


栄光のプレイをビデオに！

※1 交通費は支給。どうしても来られない方のために、任意参加とします

ルール

MOSQUITO 01(赤)もしくはMOSQUITO 02(青)を使用した高得点競争

1位～3位、そして10位、20位、30位、40位、50位に賞品を授与します。

- ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置は、連射装置だけが認められます。
- 申請は規定の用紙に記入して、8月1日までに下記宛先に送付することで受け付けられます。
- 申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に、必要事項の記入をお願いしてください。

送り先はこちら ▶▶▶ 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「マーズマトリックス・スコアトライアル係」

申請用紙はP53に！ みんなの参加を待ってるぞ～!!

緊急告知 発売延期にともなうイベント内容の変更について

先月号で告知したマーズマトリックス「スコアトライアル」が、マーズマトリックスの発売延期（5月下旬→6月上旬）により、予定通りに行なえなくなりました。検討の結果、以下のように変更が決定しましたので、お知らせ致します。

6月8日中間締切/6月30日中間発表→廃止

このほかは予定通りです。

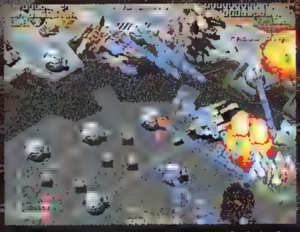
バリアの使い方に2種類

吸着バリア（以下バリア）は敵弾を吸い込んで攻撃できる便利な武器だが、いったん使用してしまうとゲージが回復するまで時間がかかるのが難点。そのため、逃げ場を失ったときだけ使って安全を確保する「防御的バリア」と、より多くの弾を吸収するために長時間使用する「攻撃的バリア」を意識して使い分ける必要がある。両方の使い分けを再確認しておこう。

防御的バリア

[illegible]なった弾幕に追い込まれ逆方向に切り返したいようなときには、一瞬だけバリアを張ってすぐに解除するテクニックが非常に使える。バリアは張っている最中はもちろんのこと、切れた直後もしばらく無敵状態が継続する性質を持っている（無敵中は自機が白く点滅する）ので、すぐに解除しても思ったより長時間の安全を確保できるのだ。

この方法ならゲージの消費を最小限に抑えることができ、再び追い込まれる前にゲージが回復する可能性が高い。今回攻略する3面の中盤では、このテクニックは必須になるので、絶対にマスターしておきたいところだ。


画面端で逃げ場を失ったら、一瞬だけバリアを張って、すぐに解除してみよう。


バリアで弾幕を抜けるというより、バリア終了後の無敵時間で抜ける感覚に近い。

攻撃的なバリア

弾を吸い込んで敵に弾き返すバリアの使い方は、ボスなど耐久力の高い敵と戦うときと、経験値キューブ（以下キューブ）を稼ぐときに有効だ。もしも、弾を弾き返す方向をうまくコントロールできないという人は、バリア解除時のレバー方向に注意してみよう。**自機の後ろをついてくるように動く**ので、例えば上方向に弾き返したいときなどは、しばらく下方向に移動してからバリアを解除する……といった具合に、弾き返したい方向とは逆にレバーを入れておく必要があるわけだ。

申請用紙はホームページでも配布予定です。 CAPCOM：http://www.capcom.co.jp/ ARCADIA：http://www.ascii.co.jp/arcadia/

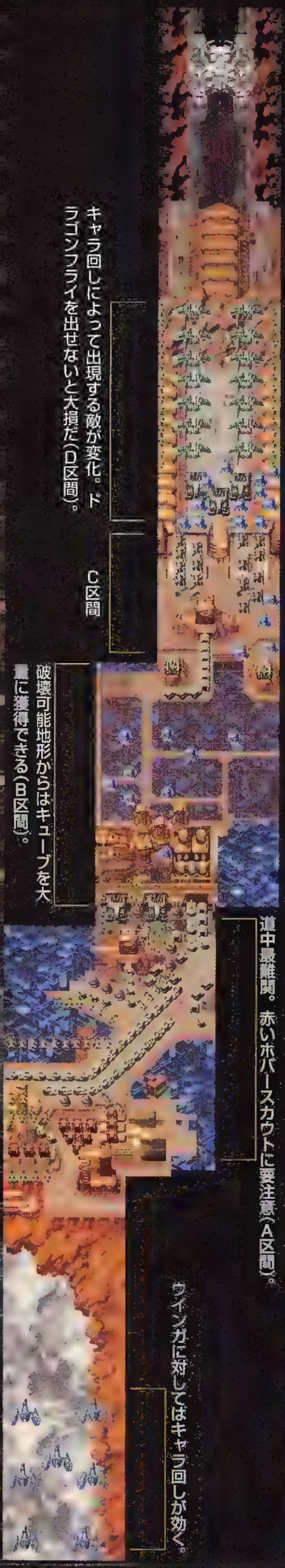
ゲー事典 とりあえず先に進みたい。どっちの機体を選べばいい？ モスキート01と02で最も差が出るのは、実は移動速度。このゲームでは通常のショットより、近距離武器であるピアシングキャノンで攻撃するケースが多いので、移動の速さは強力な武器になるのだ。どうしても速い機体が苦手という初心者以外は、02を選んだほうがいいだろう。

稼ぎどころはたくさんあるが……
STAGE 2

ザコを少しずつ撃ってひたすらチェーンをつなぐというのは、1面までのお話。ここから先、無理なチェーン狙いは危険度が大幅にアップするぞ。

ステージ2に出現する小型/中型の敵

HOVER SCOUT ホバースカウト(赤・緑)	FLOG フロッグ
	DOMA ドーマ
WINGA ウインガ	GASTRO POD ガストロポッド
SHELL ATTACKER シェルアタッカー	LITTLE BEAR リトルベア
DRAGONFLY ドラゴンフライ	TWIN CANNON ツインキャノン
STANDARD CANNON スタンダードキャノン	SCORP HOUND スコルプハウンド



キャラ回しによって出現する敵が変化。ドラゴンフライを出せないと大損だ(D区間)。

C区間

破壊可能地形からはキューブを大量に獲得できる(B区間)。

道中最難関。赤いホバースカウトに要注意(A区間)。

ウインガに対してはキャラ回しが効く。

序盤〜A区間

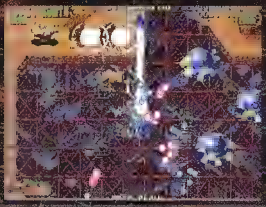
ステージ開幕と同時に出現するウインガは、接近すると弾を撃ってこなくなるので、近寄ってピアシングキャノンで倒してしまおう。素速く倒せばキャラ回しも効くぞ。続くA区間はガストロポッドなどの地上物と、ホバースカウトが大量に出現する難所。必然的に画面中が弾だらけになってしまうため、バリアを張りつつ弾をキューブに変えて……と考えたくなるが、吸い込んだ弾を当てるのに適した大型の敵は出現しない。ゲージの消費を抑え、画面下でショットを撃ちつつ粘ろう。



とにかく画面下で粘る。バリアは追い詰められたときだけ使っていく。

B区間

この区間で最大のポイントは、回転砲台が撃つ弾をバリアで吸収し、キューブに変えること。周囲の建造物からのキューブと合わせれば、この場面だけで経験値増加量400オーバーも可能だ。キューブを回収した後、腕に自信のある人は、まばらに出現するシェルアタッカーをピアシングキャノンで倒しつつ、チェーンを稼ぐといい。



シェルアタッカーは小さなキューブを出すが……稼ぎには危険がともなう。



回転砲台は絶好の稼ぎどころ。ギリギリまで弾を吸収して砲台にぶつけよう。

C区間

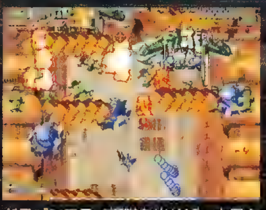
次に通る3本の道路上に、スコルプハウンドの編隊が出現する。この敵も例によって、接近すれば弾を撃ってこなくなるので、左の道路から出現するスコルプハウンドに重なって弾を封じつつ倒し、右のスコルプハウンドからの弾は[illegible]するといいだろう。スコルプハウンド地帯が終了すると、画面一番上にリトルベアが3機出現する。このリトルベアは倒したタイミングによってD区間の敵を変化させる性質を持っており、その後の展開が大きく変わることを覚えておこう。



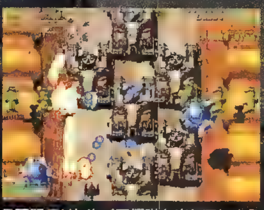
画面上にちらりと見えるリトルベアが、今後の展開を大きく左右する。

D区間

D区間では、C区間最後のリトルベアを早く倒すとドラゴンフライ編隊が、遅く倒すとリトルベア編隊が出現する。ドラゴンフライは大量のキューブを放出する上に、キャラ回しまで効くので、稼ぐ人は必ずこちらを出すように。効率よくキャラ回しを成功させれば、この区間の経験値増加量はボス到着時に400オーバー(モスキート02の場合)。



ドラゴンフライ編隊を出せば、大量キューブ+キャラ回しでウハウハですな。



D区間でリトルベア編隊を出してしまうと、出現キューブが少なくなって大損。

ゲー事典 **地上物を盾として活用**:道中に出現する、破壊した後で大きなキューブを出す建造物のほとんどは、壊した後も敵弾を止める盾として活用できる。この上に重なってゲージの回復を待ち、回復完了と同時にバリアを張りつつ突っ込むといい感じだ。

STAGE2 BOSS BULL

弾数は多いが、的確にバリアを使っていけばそれほど弾避けの必要はない。経験値を稼ぎながらでも戦えるボスだ。

攻撃パターン概要

2面ボス「ブル」は、全部で3つのパーツに分かれている(下図参照)。すべてのパーツが残っている場合、攻撃パターンはAパーツ→本体→Bパーツの順だが、Aパーツを完全破壊した後はパターンが変化し、本体しか攻撃してこなくなることに注意しよう。

また、Bパーツまで破壊すると再び攻撃パターンが変化し、本体からの攻撃に新しいものが加わる。こうなってしまうと弾避けが難しいので、クリアだけが目的の人はパーツには目もくれず、本体に攻撃を集中させるといいだろう。



A・Bパーツともに破壊してしまうと、その後の攻撃は少々厳しくなるぞ。

“BULL”のパーツと攻撃パターン



Bパーツからの攻撃



3ウェイ×2の弾幕。少しずつ移動すれば楽に回避できる。

Aパーツからの攻撃



ボス戦開幕にしかこない攻撃。弾はバリアで吸い込むといい。



自機を正確に狙う連射弾。続いて本体から挟み弾が来る。

本体からの攻撃



挟み弾。弾数が非常に多いので、バリアで吸い込めば……。



パーツを壊した後の攻撃。ピンクの弾が自機を狙っている。

倒すだけが目的なら……

このゲームのボス全般に対しては、ショットやグラビティボールボムで攻撃するよりも、バリアで吸い込んだ弾を当てるほうがダメージ効率はいい。ボスが多くの弾を出す攻撃パターンを見極めて、より多くの弾を吸い込んでいこう。

2面ボスの場合、最も多く吸い込めるのは本体からの挟み弾。吸い込んだら本体に2〜3回当てるだけで、楽に倒せるはずだ。ただし、引きつけすぎてグラビティボールボムが発動しないように注意。



挟み弾をバリアで吸い込んで本体に当てる。これを繰り返すだけで楽勝。

経験値を稼ぐためには

経験値を稼ぎたい人は、吸い込んだ弾はパーツに当てて、なるべく本体にダメージを与えないように戦う。効率よく挟み弾を吸い込めば、1回で230〜40個ものキューブを出すことができるぞ(経験値にすると約1万8千!)。

もちろん、この方法で稼ぐとクリア時のタイムボーナスは安くなってしまうが、そのぶんレベルボーナス(経験値×レベル×1000点。2面クリア時のレベルは5が平均的)で、もとがとれるはず。



吸い込んだ弾をパーツに当て、本体にダメージを与えずに経験値稼ぎ。

2面道中の隠れキャラ

2面の序盤に出現する砲台は、破壊するとまるでコンロのような台座が残るが、砲台を早めに破壊したときには、破壊跡に隠れキャラの「やかん」が降ってくる。やかんは破壊することもできるぞ。

隠れキャラはやかんの他にも存在するのだろうか?

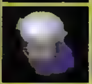
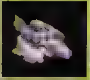
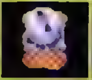


これが問題の「やかん」。よく見ると中身が沸騰している。

ゲー事典 **謎の赤い戦車**:隠れキャラについては本文中でも少々述べたが、2面の序盤にはもうひとつ謎のキャラが出現する。それは青ウインガのキャラ回し地帯で、画面右に少しだけ見えている崖の上に「赤い戦車」が出現するというもの。筆者の経験上、ウインガのキャラ回しがうまくいかないときに出現しているように思えるのだが……。

Amusement Knowledge Chapter

ステージ3に出現する小型/中型の敵

	MAYFLY メイフライ (赤・緑)		CLOWLER クローラー
			BIS ビス
	VERTICAL SCOUT バーティカルスカウト		DRUM ドラム

メイフライが強敵だ! STAGE 3

道中・ボスともに、とても3面とは思えない弾数の多さ。ショットパワーのないモスキート01では苦戦を強いられることを覚悟しておこう。



バーティカルスカウト+地上物

最大の経験値稼ぎポイント

メイフライ大量出現、弾避けがキツイ!

A区間

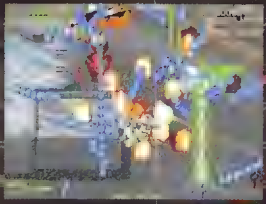
ステージ序盤はバーティカルスカウトとの戦闘が中心になる。この敵は小さな青い弾をばらまいてくるが、すべて自機を狙っているため弾避けはそれほど難しくない。むしろ地上に出現するクローラーや、建造物の上に設置してある小型砲台に気をつけよう。
また、次のB区間はかなりの難所になる(特にモスキート01)ので、調子に乗ってバリアを連発し、いざというときにゲージが足りないなどということのないように。

B区間

大小のメイフライが出現し画面中が弾だらけになる難関。特に緑色のメイフライは放っておくと延々と弾を吐き続けるので、なるべく早めに片付けてしまおう。もしも弾に囲まれてしまったら、こまめにバリアを使っていく。
ちなみに、モスキート01の場合、メイフライに対してはピアシングキャノンで撃ち込むほうが楽に倒せるぞ。



モスキート01は、メイフライに接近してピアシングキャノンを当てていこう。



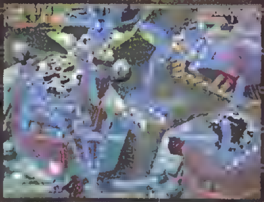
モスキート02は攻撃力があるので、画面下でショットを撃ちつつ粘ればいい。

C区間

左右の建物の屋根が開き、中から巨大な砲台が出現する。砲台はそれぞれ1回ずつしか攻撃してこないが、メイフライとの同時攻撃になるため、弾避けが非常に困難。バリアが使用可能な状態なら、グラビティホールボムを使って切り抜けてもいいだろう。
ここさえ抜けてしまえば、あとはボスまで難所はない。あきらめずに頑張ろう!



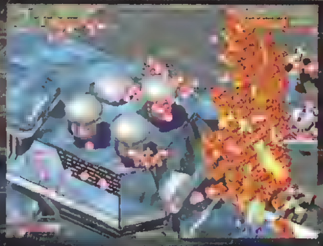
ここさえ抜ければしばらく安全なので、グラビティホールボムを使ってもいい。



巨大砲台は3ウェイを撃ってくる。メイフライの弾より弾速が速いのも厄介だ。

D区間

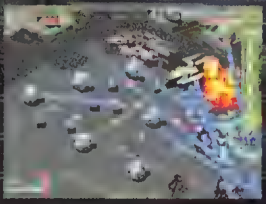
メイフライ[illegible]出[illegible]地帯を抜けてしばらくすると、建造物から[illegible]ている通路の上にドラムが並んでいる。ドラムは破壊すると大量のキューブを[illegible]する上に、[illegible]ほとんど[illegible]するため、経験値稼ぎに格好の敵だ(ドラム自体は攻撃能力を持たない)。
ここでは、画面左に出現してくる赤いメイフライやビスは完全に無視し、ドラムの出[illegible]画面に[illegible]キャラ[illegible]しに専念しよう。[illegible]から最後まで撃ち込[illegible]合、少なく見積もって[illegible](増加量なら60[illegible])の経験値を稼げるぞ。



[illegible]このキューブの[illegible]

E区間

道中最後の区間は、バーティカルスカウトと地上物による複合攻撃地帯。ここでは、すべての弾が自機を狙っているので、少しずつ画面端に移動していき、端まで追い込まれたら少しだけバリアを使って切り返すのがセオリーだ。
[illegible]自体はそれほど難しくないので、余裕のある人はバリアで吸い込んだ弾でキュー[illegible]のもいい。

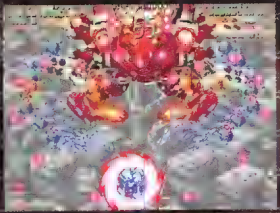


スキが見あたらないときには、一瞬だけバリアを使って切り返すのがスマート。



弾を引きつけながらゆっくり画面端へ移動し、スキを見て逆サイドへ切り返す。

ゲー小典 **待機中の戦闘機は?**:3面道中に登場する、地上で待機中の白い戦闘機は、ゲーム中に攻撃してくるどの戦闘機とも形が違う。ひょっとして民間機か? とも思ったが、軍施設内に配備されていることを考えるとそれもないだろう。貨物輸送機にしては小さいし[illegible]謎は深まるばかりだ



どれだけ早く2次形態に進めるかが焦点。青いビットの弾に対してバリアを張ろう。

攻略の方針

3面ボスの「スカラベ」は与えたダメージによって形態が変化していく性質を持つ。すべての攻撃の中で最も難しいのは、1次形態後半の囲み弾。この攻撃を長時間回避するのは厳しいので、その前に青いビットの弾をバリアで弾き返し、2次形態へと進めてしまうことが重要だ。2次形態以降は、弾幕を回避しつつゲージの回復を待ち、ゲージが溜まったら弾数の多い攻撃に対してバリアを使っていくのが基本。ボスの攻撃パターンと弾幕の回避方法は下図を参照してほしい。

STAGE3 BOSS SCALAB

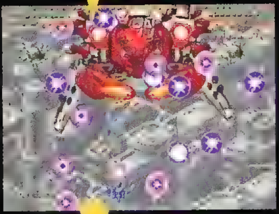
とても3面ボスとは思えない弾密度の高さと攻撃アルゴリズムの複雑さ。どんな上級者でも一度はつまづく強敵だ！

1次形態の攻撃パターン

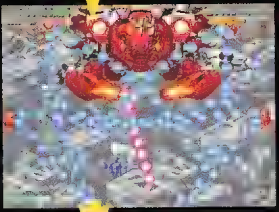




青ビットは自機を狙う青弾を撃ち、赤ビットは降下しながら全方位にピンク弾をばらまく。一応、どちらのビットも破壊可能だが、無理して狙うほどではない。



青・赤ビットに続いて、緑ビットが登場。このビットは紫の大型弾で攻撃してくるが、弾道が自機を狙っていないため、よく見て避けるしかないのが辛いところ。



自機の行動範囲を大幅に狭める「囲み弾」を撃つ。いったんこの攻撃モードに入ってしまうと、ボスにダメージを与えて形態を進めるしか囲み弾解除の方法はない。



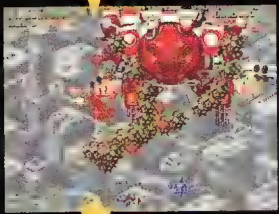
普通にプレイしていれば見ることはないだろうが、囲み弾に囲まれたまま時間が経過すると、こんなに恐ろしい弾幕が……。とても避けられるシロモノではない。

2次形態の攻撃パターン





2次形態最初の攻撃は、マシンガンのように変化したアームからの連射弾。正面に入り、ボスの左右移動に合わせて自機を移動させつつショットで撃ち込もう。



何の攻撃もしてこない緑ビットが出現。ビットは壊すとキューブを出すが、アームからの連射弾が継続しているので、キューブ集めに夢中になっていると危険だ。



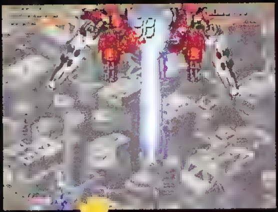
本体後部の小さなレンズから全方向に青弾がばらまかれる。画面一番下に構えてよく弾筋を見れば、必ず回避ルートはあるので、バリアを使う必要はないだろう。



高速3ウェイ連射弾。中央の弾が自機を狙っているので、少しずつ移動すれば簡単にかわせるはず。ちなみにこの攻撃が終わると、一番上の攻撃パターンに戻る。

3次形態の攻撃パターン

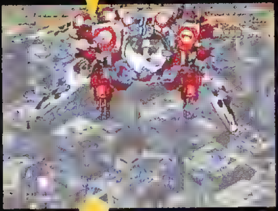




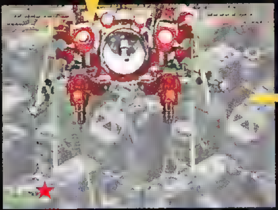
形態の変化と同時に、巨大レンズから極太レーザー。見てから避けるのは不可能なので、常にこの攻撃を警戒し、なるべくボスの正面に出ないように戦うこと。



弾密度は高いものの、弾速が遅いため回避は難しくない。もしもゲージが溜まっているなら、ここでバリアを張り、吸い込んだ弾をボス本体にぶつけてしまおう。



正面アームからの連射弾に加え、画面全体に青弾がばらまかれる。弾避け自体は簡単だが、この攻撃パターンの後半には次の全方位レーザーが絡むことに注意。



後ろ足から全方位にレーザー射撃。真下方向のレーザーのすぐ左横（写真の位置）が安全地帯になっている。この攻撃の後は、2番目の攻撃パターンへと戻る。

ゲー事典 **ボス名の不思議**：3面ボスの名前は「スカラベ」。スカラベとはフンコロガシをかたどった古代エジプトの工芸品のはずだが、ボスにはハサミの他に足が8本あり（よく見ると本体脇にも小さいものがある）、見るからにカニといった感じ。さて、このネーミングの真意は？

まずは手強いボス戦の攻略から始めよう！

※記事中のコマンド類は、便宜上「アタックボタン」をA、「ジャンプボタン」をB、「アクションボタン」をCと表記しています。

POWER STONE 2

発売から約1カ月が経過し、隠しキャラや新アイテムも出始めている今日この頃。今月は、タイムリリースキャラ「プライド」の紹介と、予備知識なしで闘うと手強い中ボス・ラスボスを一挙に攻略だ！



プライドは、フォッカーにパワーがプラスされた感じで、非常にあつかいやすい。パワーストーンをそろえた時の攻撃力は、圧巻だぞ！

プライド

最強のオヤジ登場！

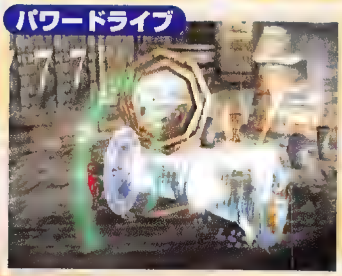
プライド出現

ご存じフォッカーの父親であるプライドが、隠しキャラとして登場。フォッカーを越えるパワーは、年期が違うといったところだ。

こりゃ〜強いぞ！

親子なので、見た目はフォッカーと似ているが、特殊技や必殺技は全然別物。また、フォッカーとくらべると、全体的に攻撃力が高いことが特徴。中でも変身中B＋Cのパワフルイクスプロージョンは、フォッカーのようにホーミングこそしないものの、直撃すると体力ゲージの3分の1近く減らす超強力なミサイルなのだ。パワフル全開のオヤジを、ぜひ一度使ってみてくれ！

パワードライブ



パワフルトルネードは、相手を吹き飛ばすことができる優れものだ。

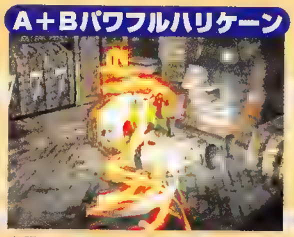
7つの大陸と11の大海を飛び回り、文字とおり世界の隅々まで制覇した大冒険家プライド。愛機ロートシュトゥルム号もすっかり傷み、そろそろひとところに落ちついてみるか…などと考えていた矢先、「浮遊城」が目の前を横切った。
「まだワシの知らぬ世界があったとは…こうしちゃおれんわい！」
勢い込んで愛機にエンジンを全開にし、雲間に消えゆく城を追う。その瞳に再び少年時代の熱い思いが蘇る。プライドの冒険心はまだ当分消えそうにないようだ。

B＋Cパワフルイクスプロージョン



出るまでの硬直時間が長いが、当たれば殺人的な威力を発揮するのだ。

A＋Bパワフルハリケーン



上昇型の必殺技なので当てにくいが、威力は抜群。レバー＋ボタンでヒット数UP。

隠し要素

隠しキャラであるプライドの出現条件が気になるところだが、出現条件は時間に[illegible]ているので、コマンドなどを入れる必要はなく、時間がたてば自然にキャラ選択画面に現れるぞ。プライド出現までの時間は[illegible]といったところか。

また、プレイしていると分かると思うが、最初にプレイした時には出現しなかったアイテムが、だんだんと出るようになってきているはず。これも隠し要素の一つで、ドリームキャストでしか出現しなかったアイテムも、[illegible]過するにつれ、出現していくというわけ。ただし、一部のレアアイテムは、[illegible]することはない。



デモのアイテム一覧で「NEW」と付いているのが、タイムリリースアイテムだ。

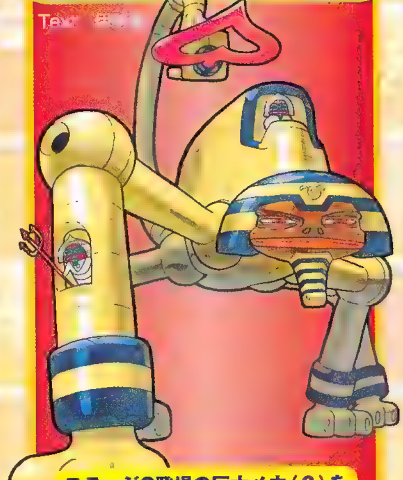


打ち上げ花火も隠しアイテムの一つ。いろんなアイテムが時限で出るぞ。

ゲー事典 ぼちぼち各ゲームセンターにも登場しているはずのプライドは使ってみたかな？ 変身後のパワフルイクスプロージョンは強力だが、硬直時間が長いため適当に出していたら、出る前につぶされやすい。そこで、パワードライブのパワフルハリケーンを当てて、相手を吹き飛ばしてから使えば、比較的安全に出すことができる。状況に応じて技を使い分けることがポイントだ。

BOSS攻略

対 ファラオ・ウォーカー戦



ステージ3登場の巨大メカ（?）を完全攻略！　基本的な倒し方さえ分かってしまえば意外と簡単に倒していけるが、タイムオーバーには要注意。相棒がCPUの時は、攻撃に巻き込まれないように、離れて闘っていこう!!



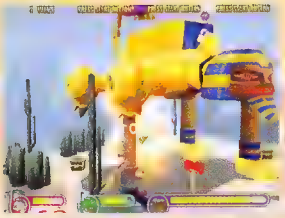
足を止めて頭を殴れ！

ボスを制限時間内に倒すためには、ダメージが多く入る弱点を狙うのが定石。これはファラオ・ウォーカー戦も例外ではなく、弱点である頭部分を集中的に攻撃していかないとタイムがなくなってゲームオーバーになりかねない。

さて、基本方針が分かったところで実際の攻略パターンを説明していくと、まず始めにするべきことは、足パーツの破壊。一見すると遠回りなようだが、ボス本体は足を2本失うことで攻撃を中断して倒れ込み、弱点が攻撃しやすい無防備な状態になる。しかも、足パーツであれば本体の下から出ないでもダメージをあたえられるため、かみつき攻撃とレーザー攻撃（下記参照）を無視することが可能。それぞれが別の足を集中攻撃していけば、短時間で安全に、効率よくダメージをあたえていくことができるわけだ。

ただし、フィールド端にボスがいる場合のみ、レーザーがフィールドに沿って発射されるため、本体の下にいても壁際の足部分までレーザーが届くことがあるので要注意。

また、ファラオ・ウォーカー戦ではパワーストーンを3つ集めて変身するよりも、2つだけ回収して攻撃力をUPさせた状態でアタックボタンを連打した方が、パワードライブやパワーフュージョンよりもダメージ効率がいいぞ。



ボスの攻撃に注意しながら、足を集中攻撃！相棒と別の足を狙った方が効率的だ。



足を2本破壊すれば、フィールド上にボスが倒れ込む。弱点の頭を連打して殴れ！

攻撃パターンと対処法

ファラオ・ウォーカー本体の攻撃は全部で4種類。それぞれについての対処法を説明すると、①は本体の正面から近づくと舌を伸ばしてくるので、側面や背後から近づいていけば問題なし。②は歩行中と同様に足に踏まれなければダメージにならず、着地際に合わせてジャンプをすれば気絶もしない。③は本体がしゃがみ始めたら攻撃を止めて、フィールドの広い方へとジャンプで退避。もっとも注意すべき④に関しては、本体の真下にある影から出ないようにしていけば当たらなくて済む。また、砲台（?）から一定間隔で発射される誘導弾は移動すれば回避可能だが、ある程度は無視してOKだ。



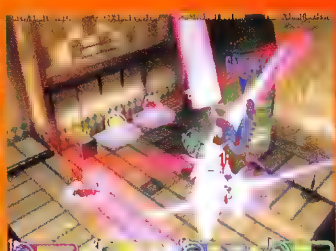






変身後の立ち回り

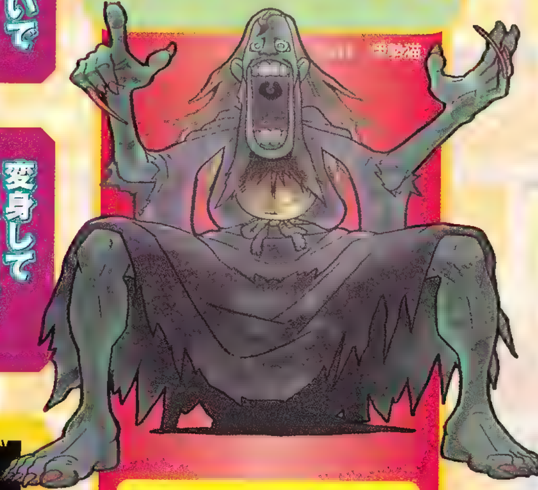




ゲー事典　上記の攻略パターン以外としては、回転攻撃の際に背中へと飛び移ってから尻尾の敵を倒して砲台を奪い取り、弱点の頭をレーザーで狙い撃ちにして倒す……なんてことも可能。また、ジャンプ攻撃が特殊なルージュとジャック以外のキャラクターであれば、本体の下からジャンプして、アゴのあたりを直接攻撃していけば、速攻で倒すことなんかもできたりするぞ!!

BOSS攻略

対 Dr.エロード戦



無理しないで安全にいく？

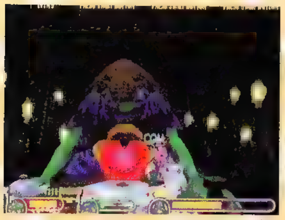
最終ステージは道中、3つのエリアに分断された通路を通っていかなければならず、そこで待ち受けている木偶人形達が意外と手強い。中でもショット系の武器を持っている木偶には要注意！ 攻撃に合わせてジャンプで裏へ回り込み、優先的に倒していこう。
ちなみに、1つ目と3つ目のエリアに関してはフィールドに設置されている柱の上に乗ってしまえば、木偶人形のあらゆる攻撃を無視することが可能。ただし、対エロード戦に備えて3つ目のエリアまでに、パワーストーンを2つキープすることを忘れずに。



柱に乗る方法は……ジャンプ→Cで柱につかまってから、再度ジャンプすればOK！

変身して弱点を出せ！

最終ボスとなるエロードはパワーストーンで変身できないと、かなりつらい戦いを迫られることになる。変身後の戦い方をくわしく説明しておくと、始めに頭の近くで2種類あるパワーフュージョンのいずれかを発動する。これでガンロックとジュリア以外のキャラなら、1～2回連続で使用すれば、弱点の胸部分が開放されるので、そこを攻撃すればOK！ 有効なパワーフュージョンを持っていない2キャラは、パワードライブで攻撃していくか、相棒にパワーストーンを取らせていくのが無難な選択だろう。



頭を集中的に攻撃していけば、弱点である心臓（？）が出てくる。一気に決めろ！

パワーストーンで変身して、パワーフュージョンで勝負を決めろ！

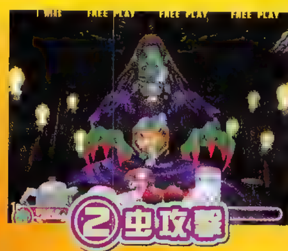
キャラ名	コマンド
フォッカー	B+C（×1）
あやめ	A+B（×1）
竜馬	A+B（×1）
ワンタン	A+B（×1）
ガルーダ	A+B（×2）
ルージュ	B+C（×1）
ジャック	B+C（×2）
ピート	A+B（×1）
グルマン	B+C（×1）
アクセル	A+B（×2）
プライド	B+C（×1）

攻撃パターンと対処法

①は自分の座標を狙ってくるので、タイミングを合わせてジャンプする。②は誘導なので、立ち止まらなければ問題なし。③は目線の矢印に注目して逆側へ。④は画面の左右端にいれば安全。⑤は画面手前に逃げるか、早めのジャンプで回避しよう。



①サンダー攻撃



②虫攻撃



③突き刺し攻撃



④毒吐き攻撃



⑤つかみ攻撃

アイテムの活用方法

[illegible]



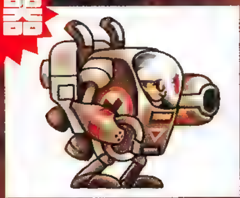


ゲー事典 対エロード戦でパワーストーンがすんなり出てくれればいいが、運が悪いとなかなか出ない……なんてこともある。そんな時は直接攻撃をしていくのではなく、アイテムを使ってダメージを稼いでいった方が安全で確実。食器の上に置かれているパンなどはジャンプで投げつけて、宝箱からショット系の武器が出たら画面手前の壁を三角飛びしてから撃っていこう。

NEO・GEO版メタルスラッグ3　6月1日発売予定！

乗り物図鑑

新兵器



開発コード不明　レベルアーマー

動きが重いが、2段ジャンプとパンチを使える。背後に振り向けないことに注意！



SV-OSTRICH　ダチョウスラッグ

驚異のジャンプ能力にすべてを集約させた兵器。振り向きモーションが厄介だ。

METAL SLUG 3

海中から侵入、敵基地を殲滅せよ！

[illegible]も登場し、いやがおうにも盛り上がる「メタルスラッグ3」。今[illegible]のミッション3を攻略していくぞ。

Text：MVP

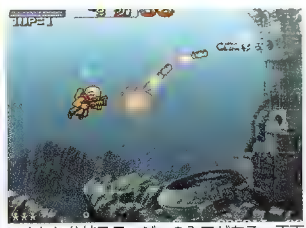
MISSION 3 瞳は波濤を越えて

エリアA 海中

まずは海中でのシューティングシーンからスタート。

スタート直後はザコ兵士と戦車の残骸が敵。ザコ兵士は自爆して火球を放物線状に出し、戦車の残骸からは浮遊爆雷がくる。すべて破壊しつつ進めば、特に問題ないだろう。

スクロールが止まると目の前の壁に2門の砲台、下には分岐点となる土管がある。2門の砲台からは破壊可能なミサイルが繰り出される。ここは下の砲台の正面で撃ち込みつつ、弾避けの際は下へ移動していくといい。



いきなり分岐ステージへの入口がある。正面の壁を無視して入っていけるぞ。

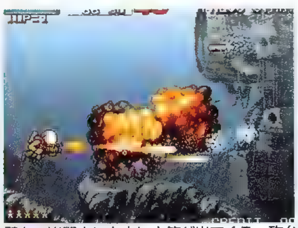
エリアB 海中

壁が破壊してもまだ海中は続く。今度はミッション1の海中ルートで出現してきた小型潜水艇が相手だ。発射される魚雷は破壊可能なので、正面からドンドン撃ち込んで破壊していこう。途中、戦車が沈下してくるが左端でOKだ。

そしてふたたび壁。今度は中央から戦車がくるので、これも破壊していこう。この壁との戦闘中に、右上から土管が出現する。ここが第2の分岐ルートだ。



小型潜水艇は、魚雷を出される前に破壊していくのが基本。回避行動はその分ロスになる。



壁との戦闘中に右上に土管が出てくる。砲台を破壊せずに入っていこう。

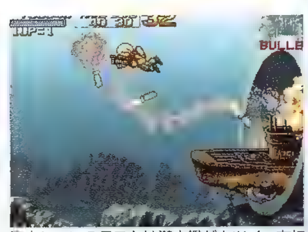
エリアC 海中

さらに海中シーンは続き、今度は潜水艦の登場。これもミッション1の海中ルートで出てきたものと一緒。2パターンある屈折弾の見極めが重要だ。しかも、今回は人間状態で潜水艦も同時に2隻というパターン。速攻で破壊することと、あまりスクロールをさせないことを心がけよう。

最後の巨大土管シーンはこのエリアの山場となる。まず、最初の小型潜水艇が出すエネミーチェイサーを確実に取るため、巨大土管が出てきたら、右のほうへ特攻していく。これがないと最後の潜水艦＋小型潜水艇のラッシュがキツイのだ。なお、武器をゲットしたら、左上に向かう。ここで潜水艦と小型潜水艇の同時攻撃を避けつつ攻撃していこう。

出現パターン

1：潜水艦上下2隻
2：潜水艦中央1隻
3：潜水艦上下2隻
4：(土管)小型潜水艇
5：(土管)潜水艦＋小型潜水艇



海中シーンのラストは潜水艦がキツイ。右に出てエネミーチェイサーをゲットしよう。

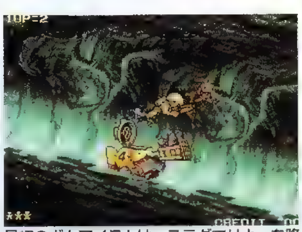
エリアD 海底

分岐ルートその1は、スラグマリナーに乗っての戦闘となる。簡単なルートなのでクリア重視にオススメだ。なお、敵は海中3と同様、小型潜水艇と潜水艦が相手になる。

まず1では弾薬補給アイテムがでる。これは画面下でスラグマリナーを降りて回収していくとボス戦が楽になるぞ。さて、これ以降、小型潜水艇はショットで倒し、潜水艦には密着してスラグマリナーのミサイルを3～4発当てていく。潜水艦には出現と同時にこの戦法を使うと、だいたい1ダメージをくらいつつ速攻で倒せる。そして小型潜水艇からはエネルギー補給アイテムが出るのだ。つまり、需要と供給のバランスがいいのである。長期戦で2ダメージくらうほうが非効率的なので、出現順を覚えて密着しよう。

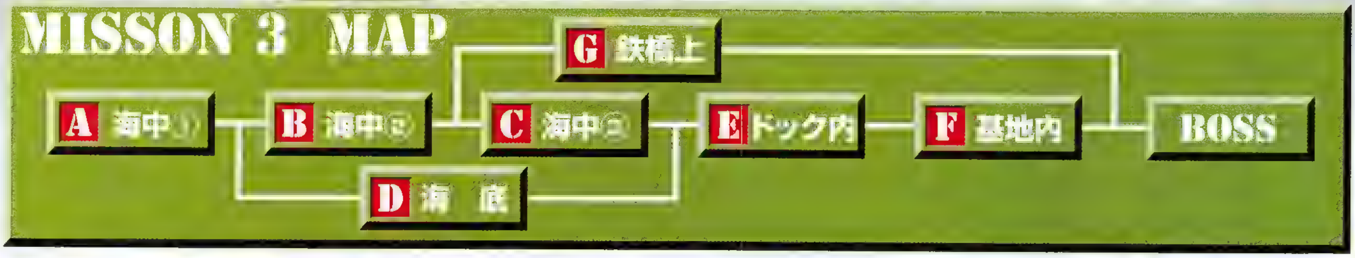
出現パターン

1：小型潜水艇3隻
2：画面右下潜水艦
3：小型潜水艇6隻
4：画面右下潜水艦
5：小型潜水艇7隻
6：画面前上下潜水艦2隻



最初のボムアイテムは、スラグマリナーを降りて取るとボス戦がかなり楽になるぞ。

ゲー事典　アドバンストテクニック①：ヘヴィマシンガンやレーザーなど、一度に多数の弾が発射される武器は1回のショットで弾薬をどんどん使ってしまうが、弾を撃った瞬間にしゃがむことで、即座に射撃モーションをキャンセルできる。これを使うと、無駄な弾薬を節約できるぞ。レーザーにいたっては、0発で敵を倒すことも可能になるのだ!!　知っておくといいかも。(MVP)

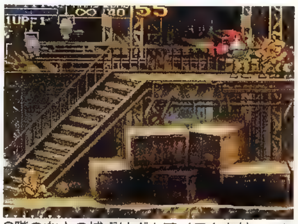


エリアE ドック内

最初に監視カメラとセキュリティポッドの説明をしよう。監視カメラは斜め45度と真下に自キャラを認識すると弾を撃ってくる。斜めの弾は避けにくいので注意しよう。セキュリティポッドは地形に沿って移動しつつ、モノアイの正面に自キャラを認識すると赤く光ったあとに一直線のレーザーを照射してくる。セキュリティポッドはモノアイ部分しかダメージを受け付けないので、背後から斬りに行くのが簡単な対処法だ。照準に引っかかって赤く光った時は素早く逃げるようにしよう。

スタートの階では、最初の監視カメラがいやな相手。事前のシーンでエネミーチェイサーを取ると楽だが、ないならば監視カメラの動きを見つつ接近してジャンプ撃ちだ。

2階にあがると上に捕虜が見える。この捕虜は手榴弾を持っているので確実に救出したいところ。しかし、最初に目の前にいるセキュリティポッドへ弾を当てると、その跳弾で勝手に救出してしまうことがあるので注意したい。


2階の右上の捕虜はボムアイテムを持っている。近接攻撃で救出するのがポイントだ。

4階ではまず左からザコ兵士が4人、そして上に1人出現してくる。あまり左に移動せず、左のザコに向けて手榴弾を1発投げてからしゃがみ撃ちをしていこう。左の兵士を一掃するころにちょうどよく真上に兵士がくるので、弾を撃たれる前に倒そう。

次は左にスクロールしたあと、今度は右から兵士が2人、右上に兵士が1人出てくる。ここは出現と同時に振り向いて攻撃してしまうと、右上の兵士の弾の餌食になる。したがって、敵出現後も少し左に進み、鉄柱の影くらいまで移動してから振り向いてしゃがみ撃ちをしていくのが重要だ。

5階ではスクロールが始まると同時に下の段にザコ兵士が3人左へ移動していく。このザコ兵士を残してしまうと非常に厄介なので、スクロールしていくと同時に左に向かってジャンプをしながら下撃ちを繰り返してザコ兵士を倒していこう。必ず左に展開される前に倒すこと。あとは左右からくる兵士を右端近くで処理していこう。

次いで今度は上の段に先程同様左に兵士が展開していく。これも打ち損じるとかなり厄介なので、上の段にスクロールが始まったらすぐに上撃ちをして展開を未然に防いでいこう。右端よりも少し中央よりで対処するといいだろう。

6階では前後に兵士が出てくる。前→後ろの順に倒そう。

7階では右から兵士が出現。懐かしのペンシルミサイルを撃ってくる前に倒すといい。


4階のここでは、画面左の鉄柱あたりまで移動しないと、右上の兵士の餌食となるぞ。


5階ではまずジャンプ下撃ちで下の兵士を倒していく。撃ち漏らすと危険度大！

次は上の段の兵士。左に展開されるとかなり厄介なので、右側で展開前に処理しよう。

出現パターン

1：監視カメラ4台
　＋セキュリティポッド
　3台
2：監視カメラ5台
　＋セキュリティポッド
　4台
　（捕虜5人）
3：ザコ2人
4：ザコ5人
　→ザコ4人
5：ザコ下3人
　→ザコ上3人
6：ザコ6人
7：ザコ4人

エリアF 基地内

出現パターン

1：レベルアーマー1台
2：レベルアーマー2台
3：レベルアーマー3台
　（捕虜）
4：レベルアーマー3台
　（捕虜2人）

このエリアの最大のポイントになるのは、一番最初のレベルアーマー。これに限り、中の兵士を倒すと搭乗可能だが、もたもたすると敵兵士が乗り込んでしまい、再度破壊しても搭乗できなくなるのだ。

レベルアーマーは2段ジャンプが可能（Bを押し続ければOK）で、武器はパワーアップショットを拾って使うことになる。弾切れ時は接近攻撃のパンチしかできないぞ。

また、ジャンプまでにタイムラグがあるので、敵弾はおもにレベルアーマーから降りる動作でかわすことになる。

1では敵のレベルアーマーを強奪する。レベルアーマーの攻撃は人間時ならしゃがんで避けることができるぞ。

2はレベルアーマー2台とも上の段にいる。下にいるザコ兵士をショットで倒しつつ進み、1台目が上に見えたら2段ジャンプでミサイルを当てて反応させよう。すると敵のレベルアーマーは下に降りてくるので、ショットで少し攻撃すればすぐに破壊できる。2台目も同様に倒していこう。

このあと、トラックの上にザコ兵士が見える。2段ジャンプ撃ちで倒してから進もう。

3ではレベルアーマーが3台出現する。3台目がヘヴィマシンガンを持っているのでこれを取ろう。その後、先程のトラックの場所で前方から兵士が出てくる。これを見たら、レベルアーマーから降りてトラックの上に着地しよう。そして手榴弾を投げて下の兵士を倒しつつ、捕虜を救出だ。捕虜はショットガンを持っているが、これはボス戦で大活躍するぞ！

下の兵士を倒したら、左のほうから降り、レベルアーマーに搭乗して進軍しよう。

4ではレベルアーマーが上段に2台、下段に1台という布陣。ゆっくり進み、ミサイルで反応させていけばいい。捕虜はボムアイテムを持っているが、特に必要はない。ダメージをくらいやすいので無視するのが無難か？


上の段にいる敵のレベルアーマーは、2段ジャンプ攻撃で反応させて倒していこう。


ここはレベルアーマーからトラックの上に降りて、上の捕虜のショットガンをもらおう。

ゲー事典 アドバンストテクニック②：人間状態の通常弾はあまり連射ができないうえ、ダメージも最低レベル。そんな通常ショットでも、立ち状態としゃがみ状態では連射可能スピードが異なるのだ。具体的に言うと、立ち状態でショットを連射するよりも、しゃがみ状態で連射するほうが画面上に多くの弾を出せる。後半面では常にしゃがみ撃ちをするといいぞ。（モグ夫）

エリアG

出現パターン
1：背高戦車（捕虜3人）
2：井戸ミサイル
3：戦車（捕虜2人）
4：3輪バイク
（捕虜2人）
5：爆雷ヘリ＋戦車

1は背の高い戦車が相手。ボーリングのように地面を転がる弾を出してくる。次は土嚢に隠れた迫撃砲兵。土嚢を破壊しつつ、自分を狙ってくる迫撃砲を避けていこう。

2の井戸ミサイルはタイミングをみてジャンプだ。途中にいる迫撃砲兵は1つ手前の足場から攻撃。足場の右端で弾を誘って左に避ければいい。

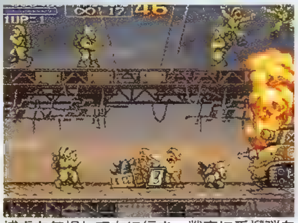
3では捕虜が2人見えるが、とりあえず無視して一気に右端までいこう。すると右から戦車が出現してくるので、これに手榴弾を連射！ 速攻で倒さないと上段のザコ兵士の手榴弾の餌食となりやすい。

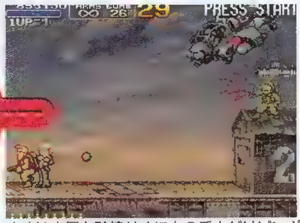
4ではダチョウスラッグのバルカンで攻撃していく。ここは弾を当てにくいザコ兵士のほうに注意したいところだ。

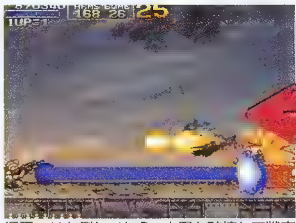
5ではまず、上空からパラシュート兵が4人やってくる。ここでダチョウスラッグを捨てよう。少し進むと、小屋があり、正面と上にザコ兵士がいる。ここは迫撃砲兵が残っていると危険なので、先にジャンプ撃ちで小屋の上の迫撃砲兵を倒していくのが重要だ。

小屋の中には大統領がいるが、とりあえず無視。スクロールが止まると、2つ目の小屋の上にザコ兵士がいるので速攻で「小屋には攻撃せずに上のザコ兵士のみ」倒そう。小屋を壊してしまうと次の爆雷ヘリと戦車の同時攻撃になってしまい……合掌。

すぐさま上空に爆雷ヘリが出現してくる。爆雷ヘリは少しずつ左右に動きながら攻撃していこう。これを倒してから小屋を破壊し、中にいる戦車の相手をしていく。戦車の弾はしゃがめばいいので、左から撃ち込めば万事OKだ。


捕虜を無視して右に行き、戦車に手榴弾を連射。速攻で破壊しないと危険だぞ。


まずは小屋を破壊せずに上の兵士だけピンポイント射撃！ 爆雷ヘリのみ相手にしていく。

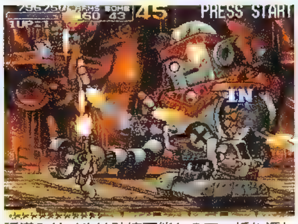

爆雷ヘリを倒してから、小屋を破壊して戦車を相手にしよう。主砲はしゃがみで回避だ。

MISSION 3 BOSS ジュピターキング

巨大ロボットが相手となるボス戦。攻撃法はランダムだが、それぞれ前兆があるので、ボスの動きをよく見ていくようにしよう。では、まず各攻撃のモーションとその対処法を説明しよう。

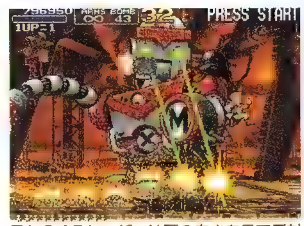
1：誘導ミサイル

左腕が動いたらミサイルポッドから誘導ミサイルが射出される。このミサイルは一度左上まで上昇してから自分を狙って進んでくるぞ。誘導弾破壊していくようにする。結構キツイので、基本的に全弾破壊していくようにする。出始めを破壊しようとするのではなくて、ミサイル上昇の折り返し地点を狙うようにしよう。つまり、左のほうで上撃ちをしていくわけだ。ちなみに青く光っているミサイルは破壊するとアイテムを出すぞ。おぼえておこう。


誘導ミサイルは破壊可能なので、折り返し地点の真下からショットを撃っていこう。

2：目からレーザー

ロボットの手が首にいくと、頭が少し持ち上がって目からレーザーを撃ってくる。このレーザーは首を回転に合わせて一気に動いてくるので、前兆を見たらすぐに回避行動をしていくこと。ロボットの顔の向きが左なら左から、右だと右からレーザーを撃ってくるので、左から攻撃してきたら右端へ、右から攻撃してきたら場合は左端へ逃げよう。歩いて逃げるのではなく、ジャンプして逃げるといいぞ。


目からくるレーザーは頭の向きを見て反対側の端付近にジャンプで移動するといいぞ。

3：腹ミサイル

ボスの腹の中からミサイルが出てきたら合図。右手でそれを掴んで左の足場に刺してくるのだ。この時、刺さった部分の足場は破壊され、同時に放物線を描く火炎弾が撒き散らされるぞ。火炎弾は弾道を素早く見極めて避けるしかないが、ボスが移動中だと非常に避けづらい。比較的右のほうで避けていくといい。

なお、ミサイルを掲げた時に顔が右を向くと、ミサイルを足場に突き刺す前にレーザーを撃ってくるので注意！ この場合はレーザーを左端近くで避けた瞬間に、速攻でボスのキャタピラを目指してジャンプをしていこう。

4：足場破壊攻撃

ボスの右手が左の足場に上にきたら、足場を壊す攻撃をしてくる。これはキャタピラの上にいれば避けられるので問題ないが、先程の腹ミサイルの時と同様、レーザーがくることもあるので要注意。この場合の回避法は腹ミサイルと同じで、レーザーを避けてから素早くキャタピラの上に向かってジャンプすれば問題ないはずだ。


レーザーと腹ミサイル攻撃やが重なった時は、素早くジャンプでキャタピラを目指せ。

次は攻略法を見てみよう。まずはキャタピラの上の左端が基本位置となる。ここで撃ち込んで、各攻撃を避けていくことになるが、注目したいのが手榴弾によるダメージ。このミッションは道中でたんまりと手榴弾が貯められるので、これをドンドン当てればかなり速く倒すことができるのだ。そしてボスの攻撃の腹ミサイルは、腹にあるうちはその上に乗ることが可能。

つまり、腹ミサイルがきたらすぐにミサイルの上に乗って、顔めがけて手榴弾を連射できるというわけ。これを使うと2回ほどでボスの体力はあと少しとなる。道中から持ってきたパワーアップショットも併用すればすぐに倒せるぞ。

また、レベルアーマーを持ってきた場合はさらに楽になる。各種攻撃の前兆が見えたら、レベルアーマーに搭乗し、攻撃に合わせて降りれば、乗り物から降りたときの無敵時間で攻撃をかわしていけるからだ。無敵時間は、乗り物から降りた時のジャンプの頂点を過ぎたくらいまであるぞ。

なお、レベルアーマーがある時でも、誘導ミサイルは人間状態で破壊するほうがいい。乗り物から降りる時の無敵時間で避けようとしても、攻撃をくらいやすいからだ。

速攻重視!!腹ボムパターン


まず最初はショットガンを当てつつ、ジャンプ手榴弾もスキをみて投げつけていく。
腹ミサイルがきたら、その上に乗って手榴弾連射！ 2セットほどであっけなく倒せるぞ。

METAL SLUG 3

MISSION 4 砂の墓標

ダイジェスト紹介



山頂で澄んだ空気を吸う暇もなく、分岐のマンホールが異世界へ誘う。

山岳地帯は攻撃的な植物が立ちはだかる。地形を利用することがカギか？

砂の斜面で滑る滑る！行き着く先はミイラなのか……。

ピラミッド内はミイラがウジャウジャ。仕掛けも多く、素直に通してはくれない。

地下への分岐は、手前の樽のところのクランクを動かして入っていく。

張りぼての戦闘機や、自ら手榴弾を飲んで自爆する兵士など、衝撃映像が満載！

灼熱の砂漠では、懐かしの兵器「キャメルスラッグ」が登場！塵にまみれて激戦を繰り広げるぞ。

新兵器「ドリルスラッグ」を駆って、某アニメっぽい世界を探索していくぞ。



最強のボスが黄色い悪夢をもたらす！
果たして活路は見い出せるのか……待て次号!!

多彩な進行ルートを見極める！

ミッション4には実に多くの分岐が用意されている。ルートを簡単に説明するので、ルート選択の参考にしよう。まず砂漠から分岐して、山岳方面に行った場合。山岳地帯では鋭く茎を伸ばしてくる食人植物、風になびく胞子、そしてバッタが行く手を阻む。山岳地帯での分岐で遺跡方面に行った場合は、懐かしのミイラ軍団がお目見えだ。また、各種トラップも遺跡ならでは。

今度は砂漠から地下に潜った場合。兵士が逃げる様が物語るように、分岐後の世界はかなり衝撃的。最終面より難しいと言われる（？）旧正規軍アジトや、某アニメ映画を彷彿させる腐海。特に腐海は、その映像と裏腹に簡単なので、クリア重視なら重要だ。

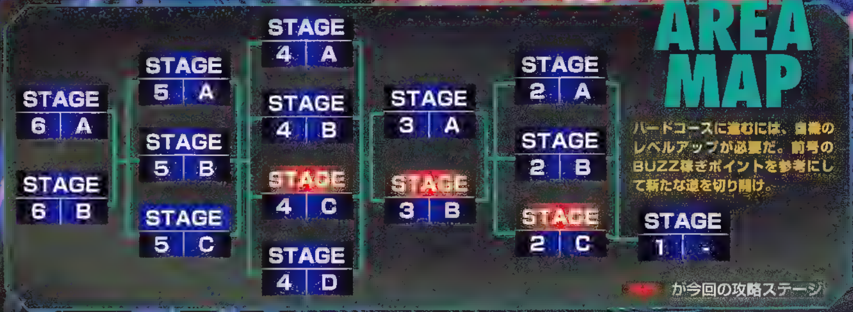
そして待ち受けるボス!! パターンにならないため、ラスボスよりも強敵という噂だ。

ゲー事典 アドバンストテクニック④：乗り物乗降時の無敵は前作とは違っているので注意。以前までは乗り降りを繰り返せば永遠に無敵を維持できた。今回は、乗り物に乗る瞬間、乗った後少しの間、降りてからのジャンプの頂点をすぎたあたりに、無敵時間がある。これをうまく使って、乗る→降りるというのを駆使するのが、ラスボス攻略になるぞ。覚えておこう。（よ）

BUZZの楽しさはこれから

PSYVARIAR -MEDIUM UNIT-

担当・真瑠世



今回は条件付きで出現するハードコースの前半面を攻略していくぞ。その前の面でBUZZをそこそこ稼いでいれば、これらの面を拝むことはそう難しくない。気合いを入れてがんばってみよう。

AREA：2-C VALLEY

HARD・必要LV：8

3回ある腕攻撃がポイント。うまくBUZZって体当たりで敵を倒すのだ。

腕は正面で気合いを入れる

まずはザコの出現パターンから。1：黒い戦闘機＋2連弾連射ザコが2セット→2：2連弾連射ザコ＋ツインレーザーザコ→3：腕3本→4：腕2本→5：腕3本→6：ツインレーザー連射ザコ＋特攻ザコ→7：楕円中型機×3＋円盤ザコ＋特攻ザコとなっている。

1は1セット目と2セット目で黒い戦闘機の種類が少し違うのに注意しよう。1セット目では5WAYのばらまき弾と自機狙いのレーザーを出してくる。左右どちらかの黒い戦闘機の正面よりかなりずれた位置で弾を誘い、中央に寄りつつレーザーと2連弾連射を同時にBUZZっていこう。2セット目ではBUZZに専念すると黒い戦闘機の特攻をくらいやすい。片方をショットで倒そう。

2は左右どちらかですべての弾を引き付ける。レベルアップしたらすべてをBUZZれるぞ。なお、2連弾連射ザコの特攻はショットでしっかり対処していくこと。

3と5ではこのエリア最大のウリである腕が出現。腕は自分を狙った2連弾（間に入れる）を連射してくる。よって、まずは右からくる腕の真正面に素早く座標を合わせ、弾の間に入っていこう。ここで、左側の腕から斜めに弾がくるが、これの間にも入ろうとするとやられやすい。よって、右の腕の弾の間で上下に動き、斜めの弾は自機の尻でBUZZるといい。あとはレベルアップ時の無敵時間で、BUZZと体当たりを敢行しにいけばOKだろう。

4では2連弾連射ザコがいないため、レベルアップを連チャンさせにくい。体当たりをしようとして死ぬことがあるので注意したい。

6はツインレーザーザコの弾の間に入るのがポイント。直前に単発ザコが弾を撃ってくるので、左右どちらかの端で少しさがってかわしつつそのまま停止。するとツインレーザーの間に入ってすべてBUZZれるのだ。いい具合。

7は6のあとすぐに出現。楕円中型機の弾は左右どちらかで引き付けるとBUZZりやすいぞ。


右腕の正面に入って、左の弾は上からBUZZっていく。レベルアップで特攻しよう。


単発弾を少しさがって避けて、あとは止まっているだけ。

AREA：2-C TARGET CRANAUM

2-Bと一緒のボス。稼ぐ人にはありがたい。

第一段階

弾のパターンは1：ピンク色8WAY×2＋波状針弾、2：オレンジ針弾＋緑ばらまき弾、3：針弾＋ピンクばらまき弾、という弾幕が、2セットで自爆する。

いずれの弾も遅いので、避けていくのが簡単。2と3の弾は右側で避けていこう。3の弾は針弾が終わったあと、拡散する針弾がくる。ピンク弾で端に追い込まれないようにしておけばいいだろう。

第二段階

パターンは1：5WAY＋8WAY×2、2：レーザー、3：針弾ばらまき、4：狙い弾ばらまき＋全方位弾が2セットきたあと発狂弾がきて自爆となる。

1、2、3は自機のやや前を見るようにして早めに弾道を把握すると避けやすい。4はあらかじめ左右に寄っておき、そこから弾を引き付けつつ中央へ移動していく。全方位弾はボスの正面からずれた位置→正面という感じで避けていこう。発狂弾は写真参照。


正面左右のどちらかから弾幕に入り、左に少しずつ動こう。

ゲー事典　サイヴァリアの用語解説も今回で3回目。ストーリーに対する理解も深まってきたかな？　■超有機型人工知能（psychical s.a.i.）有期型人工知能に霊子放出能力を持たせたのが、超有期型人工知能である。高レベルの霊子放出能力を持ち、霊子動力の操縦を含め、数々の霊子能力技術を可能としている。

AREA：3-B CLOUD BANK

HARD・必要LV：18

大量BUZZに心躍る。逆に無敵時間の過信による死亡事故も多発。

楕円中型機ラッシュを逃すな！

ザコの出現パターンは、1：楕円中型機→2：円盤ザコ→3：楕円中型機→特攻ザコ→円盤ザコ→4：回転レーザー中型機→楕円中型機→5：円盤ザコ→6：回転レーザー中型機→7：楕円中型機＋赤い中型機→特攻ザコ→楕円中型機→特攻ザコ、となっている。特攻ザコに関してはすべてレベルアップ時の無敵時間で倒そう。

1ではこの面で数多く出現する楕円中型機のBUZZについて見ていこう。2機の楕円中型機の中央でBUZZれるが、画面下のほうがいい。接近するとBUZZりにくいので注意しよう。レベルアップをしたら弾群に特攻だ。

2は5機の円盤ザコから、自分をやや狙った3WAYが放たれる。最初の弾は自機のやや左を狙っていて、次は右を狙ってくるので間に入る場合は単純に下に下がるだけではやられやすいのがポイント。自機を中央やや下付近に位置して弾を撃たせ、左斜め下に移動し、弾の隙間に入っていこう。次の弾はそのまま右に素早く移動すれば間に入れる。ここまでで絶対にレベルアップするので、あとは弾幕に突っ込んで連チャンを狙おう。

3でレベルアップをしたら次の特攻ザコは体当たりで倒していく。ショットを撃つと次の円盤ザコを破壊する恐れがあるのだ。

4は回転レーザー2セットのBUZZりかたが難しい。1セット目はレーザーの端を左から右に移動しつつ少しBUZZり、そのままレーザーの隙間に入っていく。レベルアップをしたら、2セット目に対してなるべく接近し、射出と同時にBUZZるかたちを目指そう。レーザーの射出の動きに合わせるのがポイントになるぞ。ちなみにレーザー中型機は非常に固いので、レベルアップの特攻で倒さないとかなり危険。忘れずに。

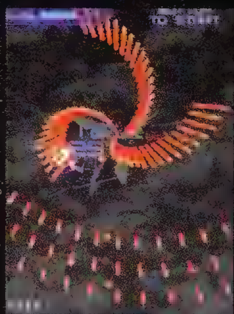
5は手前のところでいつまでも体当たりをしていると遅れてしまうポイント。初弾は自機の左側を狙っているのを意識して、弾の間に入っていきたい。あとは連チャンをうまくつなげていこう。

6は5のところの連チャンを維持しつつ、2セット分レーザーにBUZZれる。大量ポイントだ。

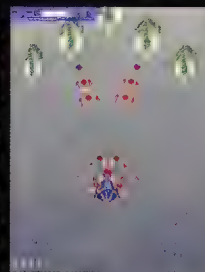
7は赤い中型機のレーザーがあるので、中央下付近でBUZZる。特攻ですべて破壊すること。



楕円中型機はこのように上のほうでBUZZると全弾BUZZれないことが多い。



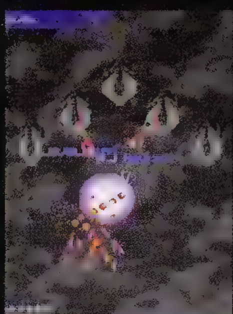
回転レーザー中型機はレベルアップが決め手。射出に合わせて動けばかなり稼げるぞ。



そのまま下に行って少し左にずれると弾の間に入れるぞ。



円盤ザコは画面中央やや下で弾を撃たせるようにしよう。



円盤ザコ2セット分の弾で、レベルアップをうまくつないでいけばその次も……。



連チャンの最後はこのレーザーを2セット。たんまり稼げるポイントだね。

AREA：3-B TARGET AFX-2

幾何学模様の速射弾は初弾を見切れば問題ないはず。

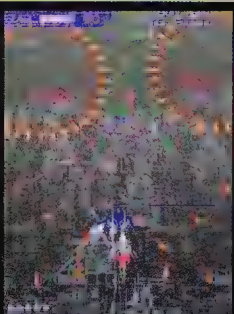
第一段階

このボスは左右両翼パーツになっていて、稼ぐ場合は破壊する必要がある。普通にやる分にはまったく無視していいぞ。

弾のパターンは1：両翼から放射状に針弾ばらまき、2：オレンジ全方位弾＋ピンク針弾4WAY、3：波紋状針弾＋ばらまき弾、4：両翼から加速弾、が2セットで終了だ。

1は中央で避けるより、両翼正面中央で避けていくといい。こうすれば逆サイドの弾を無視できるからだ。2は真正面で画面下から2キャラ分ほど上の位置で、ピンクの針弾の間に入っていこう。これならピンクの針弾と全方位弾の軌道が一緒になるので簡単だ。

3は左右に大きく動いてかわす。4は中央から左右の端のほうに移動して避けよう。画面下のほうは危険だぞ。また、稼ぐ場合は画面中央から真上に移動する。自機の尻を大量の弾がかすめていくのだ。



速射弾はこの位置で避けていこう。これなら全方位弾と速射弾の軌道が一緒になるのだ。

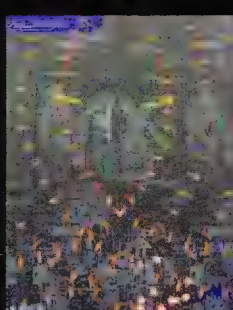
第二段階

1：ばらまき弾＋針弾、2：4WAY速射弾＋オレンジ弾、3：オレンジ拡散弾、4：ばらまき弾、5：2→3→2→3、6渦巻き拡散弾という流れになっている。

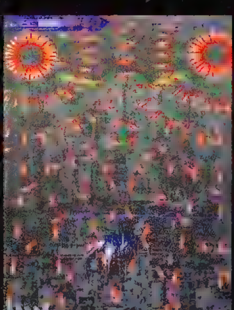
1は見て避ければいいだろう。ただし、最後に拡散弾がくるので注意したい。1の弾を左から右に向かって避けつつ、右で拡散弾を避けよう。拡散弾は右端から少し中央にずれた位置でいい。

2は中央真下より少し上で速射弾の間に入ろう。その位置で正面からくるオレンジ弾を微調整して避けよう。大きく動かないように。

3は2と同様、中央真下より少し上でいいのだが、2回目以降の3の弾はピンクの針弾が加わるので厄介だ。この弾は避けていくのが難しいのでボンバーでもいいだろう。または思い切って弾の間を抜けるしかない。



第二段階最初の拡散弾は、画面端のほうで避けるようにすると見切りやすい。



この弾、ピンクの針弾が厄介だ。自信がないのならボンバーも考えるといい。

ゲー事典 ■アクシオン（AXION）LAMBDAがグルオン暴走を予想し開発した、有人の小型霊子動力戦闘機。量子力学による驚異的な機動力と火力を兼ね備え、無限の力を秘めている。

AREA：4-C ASTEROID

HARD・必要LV：26

ザコパターンを覚え、ツインレーザーの間に入る快感を味わおう。

1〜3のパターンが重要

このエリアのザコのパターンは、1：ツインレーザーザコ→2：戦艦＋ツインレーザーザコ→3：ツインレーザーザコ→4：1〜3のループ→5：回転レーザー中型機→6：4と5のループとなっている。これを見てもわかるとおり、1〜3のループが3回もあるので、そのBUZZりかたがこの面の重要ポイントだ。

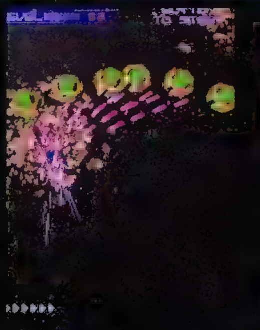
1は6機のツインレーザーザコ。これは弾を撃たれたときから動かなければ、ツインレーザーの間に入ることができる。左右のどちらかでBUZZると同時に、2の戦艦の片方をショットで倒そう。2でも中央にツインレーザーザコが出現するので、動かないように。戦艦を破壊するときに動いていなければBUZZれるわけだ。あとは、レベルアップと同時に中央に出現する楕円中型機の弾を経由して、逆サイドの戦艦を体当たりで倒していこう。そうしたら中央に戻って花ザコの弾を避けていく。ここはもうショットを撃たないようにしよう。次の3のツインレーザーザコを倒してしまう恐れがあるからだ。パターンの最後の3は動かずに全弾BUZZれば一段落。

なお、2と3に出てくるのツインレーザーザコは拡散タイプなので、あまり画面の下にいかないほうがいい。上でBUZZるのだ。

5の回転レーザー中型機は、レーザーにうまくBUZZっていきたい(3-B参照)。すぐ1に戻るので、中型機を体当たりで倒してそのまま動かないようにする。動き回るとツインレーザーが分散しやすいので注意していこう。


中央からのツインレーザーを動かずにBUZZりつつ、左右の戦艦をショットで破壊。


中央に出現する楕円中型機の弾を使って、逆サイドへ移動。戦艦を倒していこう。


この面のポイントであるツインレーザーザコは、動かずに全弾BUZZるのが買い。

AREA：4-A TARGET BIOK-51

あまりいい弾幕はないが、結構強いという嫌なヤツ。

第一段階

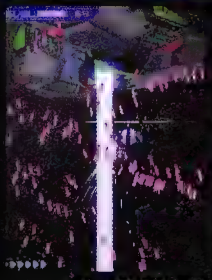
第一段階のパターンは、1：放射状ばらまき弾、2：中央にレーザー＋ばらまき弾、3：放射状弾＋緑レーザー、4：赤レーザー、そして2ループ目途中で終了。

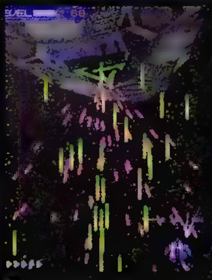
1の弾は正面で避けてもいいし、画面左右の上で避けても簡単だ。

2はレーザーに接近してBUZZりたいところ。ただ、ばらまき弾は画面下のほうで避けようとすると追いつめられやすい。したがって、レーザーにBUZZりつつ、上の方に移動して弾が密集する前に避けていくのが正解だ。

3は画面右端付近で小刻みに動かして避けていく。あまり効果的な避けかたではないが……。

4はBUZZってくださいと言わんばかりの弾。簡単だろう。


中央のレーザーにBUZZりつつ、上に移動すると避けやすい。


この弾の確固たる避け方はあまりない。目を凝らせ！

第二段階

第二段階では、1：赤レーザー、2：赤い針弾＋誘導弾、3：3つの腕から6WAYばらまき、4：全方位拡散弾＋赤針弾、これが2ループしたあと発狂弾がくる。

1は自分をある程度狙ったレーザーを撃ってくる。レーザーの軌道を早めに読み取り、少しずつ移動。もちろんBUZZチャンスだ。

2の赤い針弾はなんの問題もないが、ここでショットを撃たないと、後半で射出される誘導弾の餌食となる。誘導弾は破壊可能なので、忘れずにショットを撃とう。

3は弾がゆっくりなのが唯一の救い。しかし、画面中が弾だらけになるので、冷静さを欠くことが多い。避ける場所は画面右端。途中から上に移動していこう。

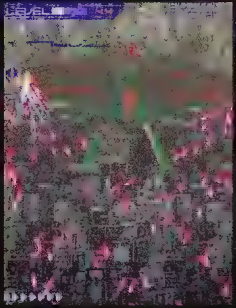
4は最初の赤針弾が高速なので注意。弾の撃ちかたは決まっているので、まず中央付近で初弾をかわし、すぐに端に向かう。こうするとそれ以降の赤針弾をすべて避けられるのだ。あとは端付近で全方位拡散弾を動かずに避けて終了。


この弾は画面右端で冷静に避けよう。上下移動も重要だ。

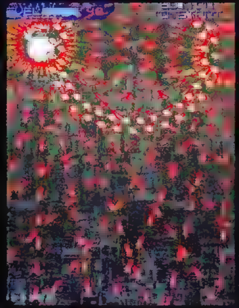

初弾を中央、そこからすぐに端に移動すればOK。

3ボスでのドリームポイント

稼いでいる人にはもはや常識となりつつあるエリア3ボスのBUZZポイント。これは弾の射出口に張り付いて、全弾をBUZZってしまおうという大胆不敵な稼ぎかただ。で、問題となる弾は写真の3つの弾(ラストの発狂弾も簡単にできるがここでは割愛する)。いずれも両翼のパーツを破壊しておく必要があるので注意したい。あとは順番さえ覚えてしまえば……ウハウハできるぞ！


第一段階のこの弾は1回しかチャンスはない。パーツを破壊して尻でBUZZろう。


第二段階のこの弾もパーツを破壊してから尻でBUZZる。1回目のみやや端寄りで。


この弾は逆サイドからくる弾がライバル。うまくレベルアップを合わせるかボンバー？

ゲー事典 ■グルオン（Gluon intelligence unit）フォトン（Photon intelligence unit）ウィークボゾン（WEAKboson intelligence unit）グラビトン（Graviton intelligence unit）銀河中の超有機型人工知能は、これら中核知能とリンクされ、GUISにより管理されている。



戦いも大詰め！あとは先に進むだけだ！

グレート魔法大作戦

4面までで通常のお宝集めは終了。×12になっていない人はプレイ内容を見直してみよう。ここからは残った残機を大切にして、死なないように進むことが重要だ。

Text:VMF-RED&C-LAN

アイテム全体を見通したプレイを！ お宝集めの指針 上級編

4面宝箱地帯までで足りない通常アイテムはトレジャー4つのみ。これが理想。ここに近づけるようにがんばろう。

数の少ないアイテムは計画的に

アイテム集め&稼ぎを重視した場合、いかに早く12倍にできるかが最重要事項。理想は4面の宝箱地帯で[illegible]トレジャー4つ以外を[illegible]でコンプリートさせること。そのために大切なのは、プレイ全体のアイテム効率だ。[illegible]が空[illegible]すいのがトレジャーとリング。トレジャーはボス戦できちんと3種類集め、リングも1ボスで4つ、2面のタルキャノンで1つ、3面の中ボス前と中[illegible]でコンプリートさせたい。



[illegible]

防具系コンプリートの指針

1面でフードとシューズを揃え、スタッフ、アクセサリ、アックスをほぼコンプリート。2面で最低でも×6にはしたい。そのうえでソード、アーマーをある程度揃えておく。ソードを揃えるコツは、ラッシャスラッシャが登場する場所で高レベルの溜め撃ちを分けて使うこと。防具系のガンになるヘルメットは、中ボス後のザコラッシュで何種類取れるかがカギ。足りなければ2ボスの翼端砲も狙おう。シールドは2面前半と3面ワイバーンとギガンテッドがメイン。3ボスと4面頭は最終手段。



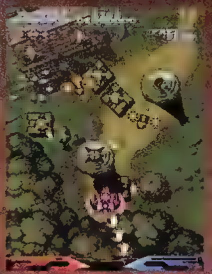
3面のギガンテッドはシールドとアーマー両方持っていないレベルで使うように。

「何がないっけアウト」というプレイから脱却しよう

結局アイテム集めはパターン。アイテム表示を見て、何がないかを探して[illegible]というプレイはフォローは効くが安定しない。多少足りないものがあっても、なるべくこれを見る機会を減らすようにしたほうが上達は早いぞ。なお、左表は溜め中の「カキン」というSE時とお宝ゲージの関係を示す。+は次のレベルとの中間。++はほぼ次のレベルという意味だ。

SEとお宝ゲージ

	1	2	3	4
ソロバン	1	1	3	6++
カルテ	1	1	3++	7
ミヤモト	1	1	2+	6+
グレムリン	1	1++	5	5
ガイン	1	1++	3+	6++
チッタ	1	1+	3	6+
バースティ	1	1+	4	7+
ゴールデン	1	1	2++	6+



お宝ゲージはなるべく音でレベルを判断していきたい。



アイテム表示はたまに確認する程度におさえよう。

ゲー事典 お宝ゲージを使わずアイテムを出す方法：夢のようなことだが、ゲージを消費せずにアイテムを出す方法がある。溜めに入り、自機が変形した瞬間にボタンを離す。すると通常の(サブ)ショットが出るが、これで破壊した敵はアイテムを出すのだ。だが溜め撃ち扱いの時間は一瞬なので耐久力のない敵にしか効かず、タイミングもシビア。実用性はかな～り低い。

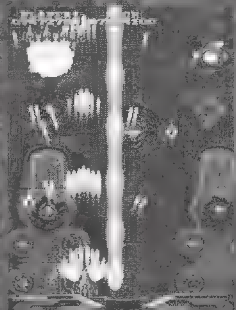
CAPTURE THE STAGE V

「敵の兵器工場を破壊し尽くせ！」

この面ではアイテム集めはもう必要ないはず。目標は2つ。死なずに進むこと、そしてボンバーを8個にすることだ。

さらばアイテム調整！

この面からはシークレットアイテムを除き、お宝集めのために各種ボムのレベルを調整する必要はない。もちろんそれは4面で倍率がMAXになっていることを想定してのことだが、そうでない場合でも5面の[illegible]アイテムはバッサリ諦めて、先に進むことを優先しよう。5面であたふたしながらアイテムを集めても、次以降のプレイにはあまり影響しないからだ。
この面はショットで進み、お宝ゲージが溜まったら放つのが基本。ボンバーもたくさん溜まるので立て直しのチャンスだ。

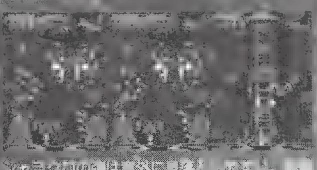


ガメノバックまで溜め撃ちは温存

高速スクロールしながらまずは左右からモグランダーが登場。途中でマトノイン2000×5が来るが、これを撃ったら溜め撃ちの準備。直後敵工場内に侵入後、ギガンテッドに鉢合わせするので、早めに溜め撃ちで速攻破壊しよう。
このあとは左右から来る戦車をショットで撃って進んでいく。ビーム砲台モノストーカルは、属性が違っても溜め撃ちは使わないように。直後のガメノバックでシークレットアイテムを取るためにLV8が必要になる。ガマンだ。

CAUTION!

前半の地上地帯では、8ウェイを撃ってくる小型砲台シャラクロの編隊が出現。最初は楽に見えても、徐々に広がってくるので気をつけること。ツインボアやクワイルド並アなど、小型戦車にも近くで撃たれることがあるので気を抜かないように。意外にミスしやすい場所だ。



シャラクロの編隊は意外に[illegible]。[illegible]で倒すべし。2機ずつ[illegible]

ボンバー大量補充

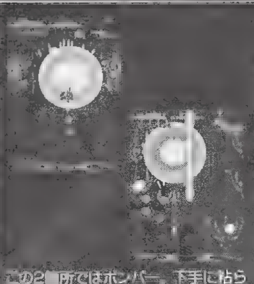
2体目のガメグリー破壊後、右上からくるギガンテッドに乗っかって急いで倒す。戦闘機地帯は後半二列が9ウェイ→8ウェイと撃ってくる。素直にボンバーを使うといい。この面は中型の敵が多く、大ボムチップが大量に取れる。この後の展開に備えてボンバーを一気に増やすことが可能だ。ここも1発使ったところで、8個回収できるので数的な心配はない。
スネイロンは小さく誘導し、追い詰められそうになったら大きく動いて切り返す。数が減れば楽。
最後のドラゴンバビー地帯は無理に逆属性に合わせようとせず、ショットで押し切ったほうが安全。



最後のドラゴンバビーはメタルキャノンと混合になるので[illegible]属性で[illegible]と安全。

ボンバー使用&回収について

ボンバーの最大個数は8個。それ以降はボーナス得点になり、最大で5万点まで入るようになる。もちろんケチったほうがスコアは伸びるが、たかだか5万点。12倍のアイテムなら1個で十分お釣りが来る。何よりも安全に先に進むために、道中でもある程度はボンバーを使ってかまわない。写真(左上)の2箇所のポイントは、大ボムチップで回収できるので使うことをオススメする。
なお、ボンバーが8個[illegible]態ならば無理にボムチップを取る必要はない。ボムゲージが満タン近くになったらそれ以上チップを取らないようにし、使った後に素早く補充できるようにしておこう。



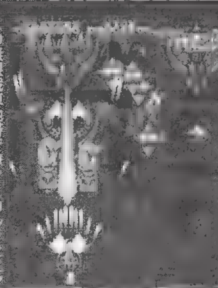
この2箇所ではボンバー。下手に粘らずに早めに使ったほうがチップが回収しやすいぞ。



[illegible]

ガメノバックに合わせて溜め撃ちを温存

5面道中で取れるシークレットアイテムは合計3つ。いずれも「伝説のブーツ」で、ガメノバックを残ボム×4以上、LV8の溜め撃ちで倒すと出現する。
この面以降は溜め撃ちをこまめに使わず、ショットを撃ちまくってLV8になったら放つ、という方針で基本的にはいいが、ガメノバック地帯に合わせて溜めを温存するようにしよう。1回目のガメノバックは前半戦車地帯中盤から、2回目は戦闘機地帯の前あたりから溜め撃ちを使わなければちょうどLV8が溜まる。
3回目のガメノバックの2機はショットで上部の砲台を少し撃ってから放てば確実に回収できるということを覚えておこう。

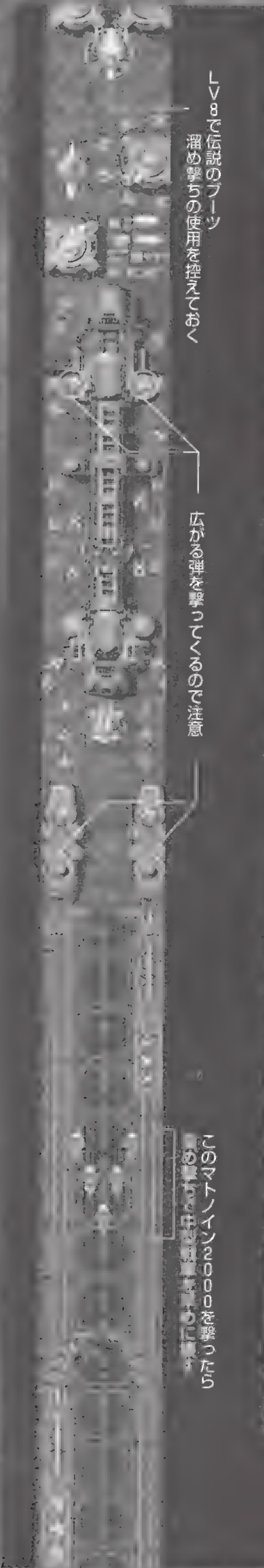


この無限戦車地帯で稼ぐとカルテとミヤモトはガメノバックまでLV8が溜まらない。



[illegible]のガメノバック2機は[illegible]あらってから溜め撃ちを使うように[illegible]

ゲー事典 5面の地上戦闘機地帯一列目左の小型戦車と、中央を走るコブリンたちは、戦闘機を破壊するまで無限に補充される。ここでレベル8を使えば通常アイテムでスコアを稼ぐことができるぞ。ただしカルテとミヤモトは溜め撃ちの有効時間が長く、ここで使うとガメノバックまでにLV8が溜まらない(スネイロンを無視すれば溜まる)。この2キャラはやめておこう。





ケルベロンR

[illegible]

タイミングを見て左右に大きくかわす

[illegible]

中央に向かってかわしていこう。
そのあとの4発弾を避けながら中[illegible]そばへ……という繰[illegible]





ケルベロンB

ケルベロンRよりもはるかに強力になっている。ボンバーで倒すのが得策。

安全にボンバーでカタをつけよう

青属性のケルベロンLも基本的[illegible]攻撃は2面と[illegible]

混合攻撃は非常に避けにくい。

こいつは素直にボンバーを使って倒すのがいい。ケルベロンBに[illegible]

ボンバー[illegible]ルベロンBの攻撃は通常弾のみとなり、ほぼテク状態になるぞ。これで安全に伝説の剣を回収することができる。

ボムなしの場合、中央下で振り[illegible]





[illegible]中央で左右に動いてかわすこともできるが[illegible]

	モグランダー	ソード			[illegible]	フード
	スネイロン	砲台：シューズ 本体：アーマー				
	ガメグリー(緑)	アーマー				
	戦闘機	ソード		ドラゴンパピー		アクセサリ (塔：アーマー)

ゲー事典 4面の宝箱は[illegible]・12ならばシークレットアイテムを出す！というのは前号でも触れたが、実はカプコンアイテムとジュエルアイテムしか出さない。フェアリーと伝説の武器に関してはしっかり他の場所でゲットする必要があるぞ。知っている人も多いと思うけど[illegible]のステージ6はボスラッシュ。足りないシークレットアイテムを回収できるチャンスだ。

STAGE 5 BOSS
蛇腹状高速無敵戦闘爆撃機
ケルベライザー

実力&ボムが必要

ステージ5ボスのケルベライザーは、これまでのボスに比べ[illegible]攻撃パターンが多く[illegible]ボムが必要になる場面も少なくない。[illegible]

[illegible]

ことも、このボスを難しいものにしている。[illegible]の攻撃がくる可能性があるのかを把握し、各攻撃への対処方法を確立することが安定クリアへの道だ。

左側翼部分との交戦

まずはボスの左側の翼部分との交戦となる。この場面で来る可能性のある攻撃は左の写真の5種類となっている。各攻撃ごとに対処法を[illegible]。

①サブヘッドからの属性弾：[illegible]

②サブヘッドからの無属性弾：全方向に無属性弾をばらまいてくるのだが、遅い弾と速い弾を混ぜて撃ってくる。弾速を見極めて回避しよう。

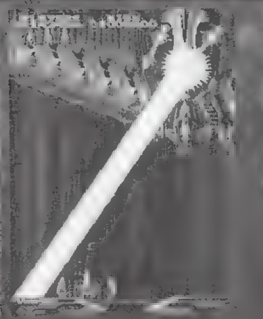
③レーザー：砲台が出てくるのを見落とさないように。一応、画面左側に誘導して避けるようにするといい。

④連射バルカン：レーザーの場合と同様、砲座のハッチが開く前兆を見落とさないことが非常に重要。撃ち始めた瞬間は、自機を止めておけばバルカンには当たらない。バルカンの間に入ったら、左右に機体を微調整して当たらないように動こう。

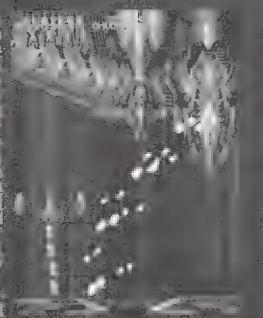
⑤中心ヘッド部分からの連射弾：画面端に追い詰められそうになったら、早めに弾のすき間をくぐって切り返したほうがいい。このとき、大きく動いて敵弾のすき間を広げてやれば、多少は避けやすくなる。


①サブヘッドからの属性弾。これがきたらラッキー。サブヘッドに撃ち込むチャンスだ。


②サブヘッドからの無属性弾。キツイ！ 無理せずボムを使ってもいい。


③レーザー。[illegible]


④連射バルカン。だいたいこのくらいの位置で避けるようにしよう。微調整は慎重に。


⑤中央ヘッド部分からの[illegible]にくることもあるので充分注意。

右側翼部分との交戦

左のサブヘッドを破壊すると左翼部分が大破。右側の翼部分との交戦に入る。ここで来る可能性のある攻撃も左側と同じく5種類だが、左側とは多少異なる内容に。

①サブヘッドからの属性弾：これは左翼の場合と同じ攻撃。当然、撃ち込みのチャンスだ。

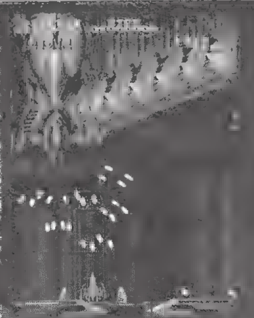
②サブヘッドからの無属性弾：弾のすき間に入って避けることもできるが、実力が問われる難しい攻撃だ。避けられなくはないが、いつミスしてもおかしくない。ボムを使ってしまうのがオススメだ。

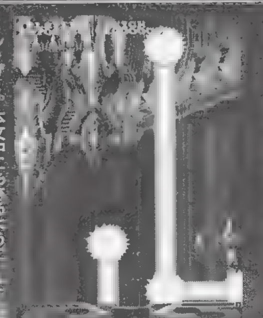
③レーザー：[illegible]

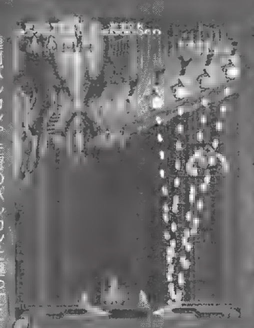
④連射バルカン：[illegible]

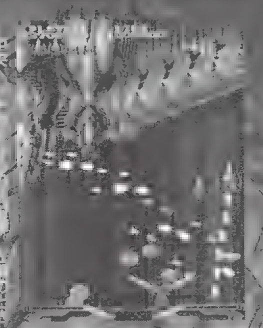
⑤中央ヘッド部分からの連射弾：[illegible]


①サブヘッドからの属性弾。[illegible]撃ち込みのチャンス。


②サブヘッドからの無属性弾。キツイ！ ボムを使ってしまうのがオススメ。

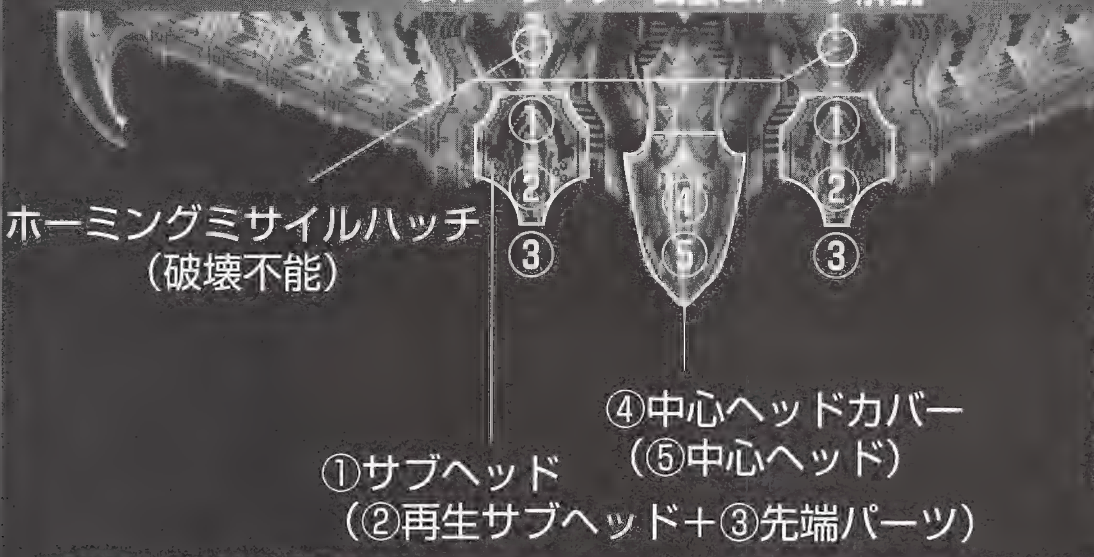

③レーザー。本文中にもあるように、[illegible]ければ追ってこれない。下から上に避けよう。


④連射バルカン。左翼のバルカンと違って[illegible]


⑤中央[illegible]

ゲー事典 レーザーや中央ヘッドからの連射弾のモード中にサブヘッドを破壊すると、これらの攻撃とその直後の攻撃が重なってしまう場合があるので注意しよう。

ケルベライザー武装&パーツ解説



*③の先端パーツというのは、再生後のサブヘッドの先端に付いているパーツ。この部分を破壊した状態で再生サブヘッドからの攻撃(属性弾・無属性弾問わず)がくると、同時にホーミングミサイルによる攻撃も加わるようになっている。

正面位置での戦闘

この場面で最も恐ろしいのは、2つの再生サブヘッドから同時に無属性弾による攻撃を受けることだ。片方だけでも厳しい攻撃が左右から同時にくるわけなので、これを避けきるのは至難の業と言っていい。

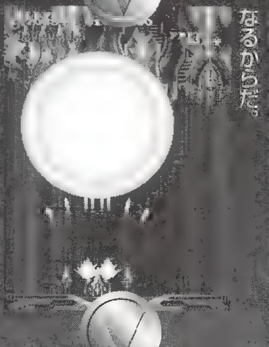
運悪くこの攻撃がきてしまった場合は、素直にボムを使うのが得策だ。もちろんボムを使用する際は、カウンター効果を考えて、色違いのサブヘッドに対してボム発射&撃ち込みをかけるのが理想である。

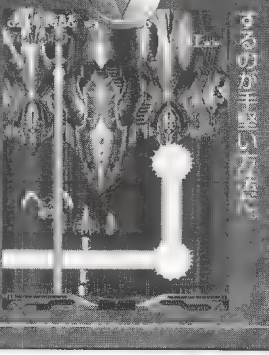
ボム使用時に限らず、この場面では、再生サブヘッドへ優先して撃ち込んでいこう。なぜならば、どちらか片方を早めに壊してしまえば、その後の展開がかなり楽になるからだ。

レーザー攻撃については、当り前だが、同属性のレーザーには当たっても死なないので、異属性のレーザーを確実に避けることに集中しよう。同属性の攻撃をくらった際のパワーダウン時は、一瞬だが完全無敵になることも忘れずに頭に入れておこう。

また、ボスが属性変化を起こしていて両レーザーしかこない場合は、シンクロエレメンタルで対処するのが手堅い方法だ。


とにかく、再生サブヘッドを優先して撃ち込んでいく。もし無属性弾攻撃がきたら


迷わずボムを使ってしまおう。避け切るのは非常に難しい。


やはり怖いのは[illegible]

最終形態

この段階に入ると、ボスからの攻撃は左の写真の連射バルカンとばらまき弾、そしておなじみ(?)中央ヘッド部分からの連射弾のみになる。連射弾のあとはバルカンorばらまき弾がランダムで選択され、再び連射弾～という繰り返しになる。

連射バルカンは、先ほどと同様に、撃たれた瞬間から動きを止めていれば当たらない。そのあとは、バルカンの上下動にあわせて上下に避けよう。慣れてしまえば意外に簡単だ。

この攻撃を回避するにあたって問題なのは、バルカンを受けるときの位置だ。中途半端に画面の上のほうにいると、囲まれたあと下にバルカンを振られてしまうので、画面中央の一番下で受けるようにしよう。そのためには、中央ヘッド部分からの連射弾を、画面中央付近で避け終わるようにすることが必要になってくる。一回、弾のすき間に入り、切り返すようにするといいだろう。

ばらまき弾は画面下中央付近から、少しずつ画面端へ移動して避けていくのが基本的な避けかただが、追い詰められて回避が困難になる場合もあるので、ボムの備えは忘れずに。


避け終ったあとに、画面下中央で待機できれば、ばらまき弾が来ても対処しやすい。


この位置でバルカンを受けるのが理想的。弱点である中央ヘッド部分に撃ち込める。


ばらまき弾は、どうしても最後のアドリブが要求される。[illegible]

ゲー事典 最終形態は、中央ヘッド部分からの連射弾を避け終わる位置を調整するのがポイント。変な位置で避け終わると、バルカンにしろばらまき弾にしろ、対処が難しくなってしまうぞ。

まだまだここからが熱いんだッ!

DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM



攻略特集での攻略は今回で最終回。次号からはロングランブースターで連載の予定なので、そちらもよろしく！

Text：善之字元帥＆C·LAN

これらのマークは本文の内容がどのモードに対応しているかを示しています。SINGLE BATTLE　シングルバトルモードに対応した内容です。TAG BATTLE　タッグバトルモードに対応した内容です。2つのマークがあるものは、その[illegible]対応した内容です。

起き上がりは要注意
壁ダウンにトラップあり!

SINGLE　TAG BATTLE

Fボタン+しゃがみは危険?

壁ダウンを発生させたとき、相手の起き上がりにジャン・リーのドラゴンガンナー(⇨F+P)など、打撃をつかむ性質を持つ投げ技を重ねるのは常套手段。しかし、これを相手にやられたときの対処法はというと、意外に知らない人が多いのではないだろうか。

実はこのとき、最もやってはいけないのがFボタン+しゃがみという行動。Fボタンを押しながらしゃがむと、レバーだけでしゃがむよりも遅くなるため、起き上がりに重ねられた投げを回避することができないのだ。これらの投げ技を読んだときには、レバーだけでしゃがむか、最速で下段打撃を出してハイカウンターを狙うといいだろう。



壁ダウン発生！　起き上がりに重ねられるドラゴンガンナーは非常に怖いが……、



度胸一発、レバーだけでしゃがめばこの通り。空振りにハイカウンターを狙え！



Fボタンを押しながらしゃがんでもつかまってしまう。実にありがちなパターン。

攻撃側の奥の手

では、レバーだけでしゃがむ防御法を知っている相手に対して、攻撃側はどんな選択が有効なのだろう？　このままでは、相手が壁ダウンから起きあがる際にレバーを⇩に入れ続け、移動起きしつつしゃがむ行動をとったとき、非常に攻めづらくなってしまう。もしも移動起きを読んだ場合は、相手が壁に叩きつけられる瞬間に、パートナーに交代してしまうのが有効(むろんタッグ時限定)。タイミングがバッチリなら、相手はなぜか移動起きができなくなるので、出てきたパートナーで起き攻めを継続できる。ただし、このときの有利時間はかなり短いため、交代したらすぐ攻撃を開始すること。

確定状況で大ダメージ！
打撃反撃に注目してみる

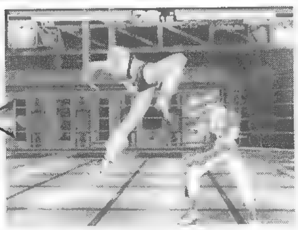
TAG BATTLE

発生の早い技は?

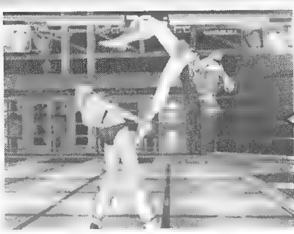
スキのある相手の技をガードしたとき、DOA2では投げ技で反撃するのがセオリー。これは、最速クラスの打撃技の発生が10フレーム前後なのに対して、(上段)投げの発生は5～7フレームと、反撃のしやすさが段違いだからである(vol.1参照)。

しかし、これはあくまでシングル時のお話。タッグモードでは、打撃技からタッグコンボが狙えるケースが多いため、打撃反撃の有効性は格段にアップする。例えば、かすみが朧(⇦⇦F+P)を反撃に決めたとき、相手に与えるダメージは68だが、月輪脚(⇘K)で反撃できるならそれだけでダメージは45。さらに交代を入れ込んでタッグコンボが狙えることを考えると、朧のダメージ68くらいは簡単に越えてしまうはずだ。

では、反撃に使える打撃技はといえば、発生が早いことが最低条件で、その上ヒットしたときにクリティカルか浮きを誘発しなければタッグコンボを狙えない。最も優秀なのは立ちパンチ系(発生10～11クラス)の攻撃から2ヒットし、かつ2ヒット目でクリティカルが狙える技だが、前述の月輪脚(発生12)のように、単発の浮かし技でも活用できるものはあるぞ。



ティナのアルティメットコンボをガード。もちろん投げでも反撃できるのだが……、



この場合は月輪脚で反撃し、そこからタッグコンボにつなぐほうがダメージは高い。

反撃として使っていきたい打撃技

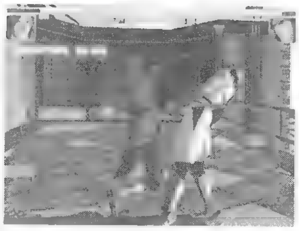
キャラ名	技名(コマンド)	発生
ジャン・リー	ソニックフック(P⇨P)	10
ティナ	ジャブ・ハイキック(PK)	11
レオン	ジャブ・ハイキック(PK)	11
かすみ	月輪脚(⇘K)	12
バース	地獄突き(P+K)	12

ゲー事典　相手を壁際に追い込んでチェンジすると、パートナーは元のキャラとは微妙にずれた位置に出現する。実はこのとき、パートナーの出現位置は1P/2Pで決まっており、1Pだと壁に向かって左側、2Pなら右側といった法則性がある。覚えておくと、少しだけ壁際の起き攻めをやりやすくなるかも？

すかし性能

キャラ名	技名	性能評価
かすみ	霧幻刀 (⇧⇧P)	○
ハヤブサ	我王掌 (⇦P+K)	◎
	臥竜閃 (⇩⇧⇨P)	◎
ゲン・フー	丹鳳朝陽 (⇧P)	○
エレナ	叉歩衝拳 (⬉P) ※1	○
ティナ	フロントロール ([illegible]P+K)	[illegible]
	ドルフィンアッパー (⇧⇧P)	○
	ダッシュアッパー (⇨⇨P)	△
バース	バッファロークラッシュ (⇧⇧P)	△※2
ザック	レイジングニー ([illegible]K)	[illegible]
	デビルズアッパー ([illegible]P)	△
レイファン	背折靠 ([illegible]P+K)	[illegible]
	撒地龍 (⇧P)	[illegible]
あやね	螺旋刀 (⇦P)	◎
	蒼天脚 ([illegible]K)	△
アイン	昇り肘打 (⇦P)	[illegible]

表の見方　[illegible]ミドルキックをかわしやすい
[illegible]肘打ち系をかわしやすい　△上段攻撃ならかわせる
※1　[illegible]Pのコマンドで、立ち状態からでも出せる
※2　足位置が重要



相打ちのタイミングでも、かわし能力のある技なら一方的にカウンターを狙える。

使いこなせば戦力倍増！

かわし能力の高い打撃技

姿勢の関係で相手の攻撃は当たらない……。そんな都合のいい技があるんです！

皆さんは、おもむろに出した打撃技が相手の攻撃をかわしてヒットした経験はないだろうか？　もしあるのなら、それは姿勢が低くなるため、相手の技の下をくぐる性質を持った打撃技かもしれない。

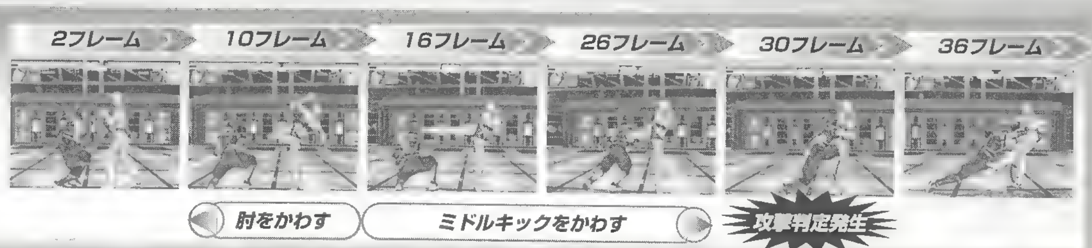
こういった能力を持つ打撃技は、必ずしも全キャラに存在するわけではなく、しかも技によって能力はまちまちである。まずは左表で、自分のキャラをチェックしてみよう。

ちなみに、これらの技に対する評価(◎○△)は、最も標準的と思われるティナのエルボー([illegible]P)とミドルキック([illegible]P)を、近距離でかわせるかどうかを目安にした。同じ肘打ち系の技でもキャラによって打点が違うため、左表で○がついているからといって、必ずしもかわせるとは限らないことに注意してほしい。

最後に、下の連続写真で、かわし能力を持った打撃技の中でも凶悪な部類に入るものを紹介してみた。これらの技がどのように攻撃をかわすのか、よく観察してみよう。

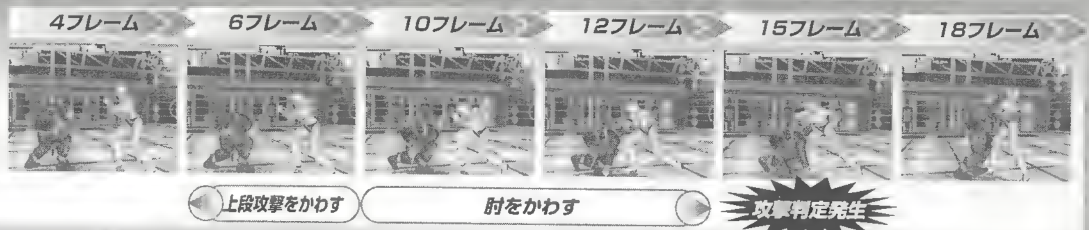
ハヤブサ 我王掌の場合

大きく体を後ろに引くためほとんどの上・中段攻撃をかわす。技の出始めを投げられることを除けば、トップクラスの性能を持った技といえる。



ゲン・フー 丹鳳朝陽の場合

ミドルキック系をかわすことはできないが、肘系の攻撃に対する強さはピカイチ。バースなどは近距離でこの技を出されるだけで大ピンチかも。



あやね 螺旋刀の場合

ミドルキックすらかわす能力をもち、遠距離から間合いを詰めつつ攻撃できる上に、カウンターヒットすればそのまま空中コンボへ。強すぎ!!



今月のタッグコンボ

このページの内容とは直接関係ないが、いいものが発見されたので突発的に紹介。

●ゲン・フー&ティナ

雲閉日月把(⇩⇧⇨F+P)↓交代↓ステップキック(⇩K)↓ダンシングドールキック(F+K)↓アルティメットコンボ(⇨PPK)↓交代↓盤鳳鶴形(⇨PPP+K)

雲閉コンボの中では最大級のダメージを誇るが、ステップキックを当てる際に微妙に前進しなければならず、難易度は極めて高い。また、基本的に対軽量級コンボのため、中量級に対しては盤鳳鶴形を2発止めにしてティナにチェンジし、バーティカルハンマー(⬉PP)で締めよう。



雲閉日月把で打ち上げたあと、ティナにチェンジ。ほんの少しだけ前進したら……、



ステップキックで浮かし直す。つま先ギリギリで拾わないと最後まで入らないぞ。

ゲー事典　続・エレナ仆歩情報：仆歩への移行コマンドは⇧P＋Kと⇩P＋Kがあるが、実はこの2つのコマンドには、⇩P+Kだとエレナが前進し、⇧P＋Kだと後退するという違いがある。仆歩キャンセルから出す技の性質によって、2つのコマンドを使い分けることができればベストだ。また、この情報は横浜市のFU-KADEN君の提供によるもの。ご協力ありがとう！

この2人のココを活かせ！

ハヤブサの場合

昇竜脚(⬇⇨K)と空旋斬刀(PP⇦P)による空中コンボのつなぎが優秀なハヤブサだが、交代コマンドを入れ込むことによって、タッグ時に真価を発揮する技も数多く持っている。天輪脚(⇨K)などがその好例だ。コンボの起点を作る機会が多くなるだろう。



ザックの硬直を考えて、ハヤブサのつなぎは前後にほんの少し時間を置くようにしよう。

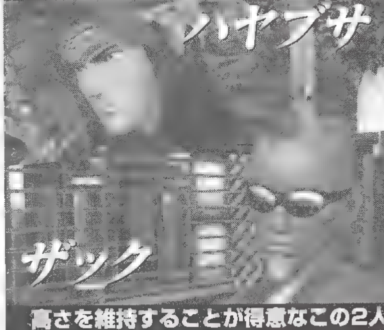
ザックの場合

ザックもハヤブサと同様に、コンボのつなぎに関しては申し分ない。この2人で交代していけば、相手をデンジャーゾーンまで運ぶのは実にたやすいだろう。ザックにはレイジングニー(⇦⇦K)など、高く浮かせる技が多いので活用しよう。



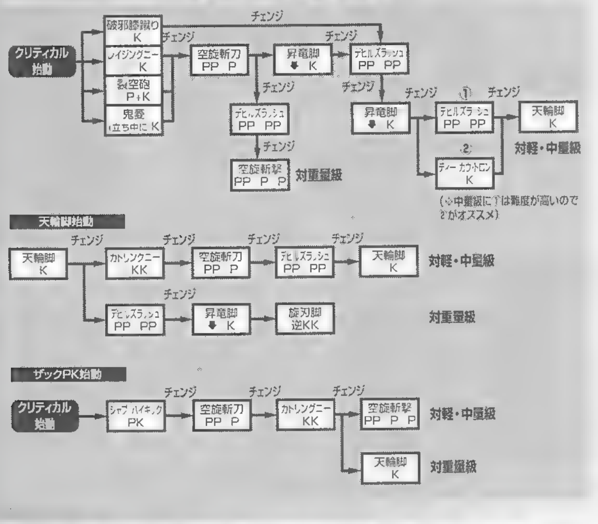
中段K（と中段P）に集中してしまうが、ザックの高い浮かせ技の数々はぜひ狙いたいところ。

オススメタッグ攻略 双方向性の高い安定コンビ



高さを維持することが得意なこの2人の空中コンボは、浮きの高さに影響されずダメージも安定している。爆発力には欠けるが、さまざまな局面から狙っていけるぞ。

オススメタッグ一覧



タッグコンボの流れ

この2人のタッグコンボは、どちらからスタートしても万能に対応でき、総ダメージ値が浮きの高さにあまり影響されないのが特徴。クリティカル誘発技はハヤブサの陣風連脚(⇧K⇧K⬇K)、ザックのザックトルネード(⇩F+K)が有効だ。交代できたら、ハヤブサは破邪(破突)膝蹴り(⇨K)や臥龍旋(⇩⇦⇨P)、ザックはレイジングニーなどにつなげて空中コンボへ。

コンボの流れは、ハヤブサが昇竜脚か空旋斬刀、ザックがデビルズラッシュ(PP⇨PP)かガトリングニー(⇨KK)で相手を運び、フィニッシュにハヤブサの天輪脚か旋刃脚(逆KK)、天砲脚(逆P+K)というのが基本形。



この2人であれば、浮きの高さはそれほど問題にはならない。

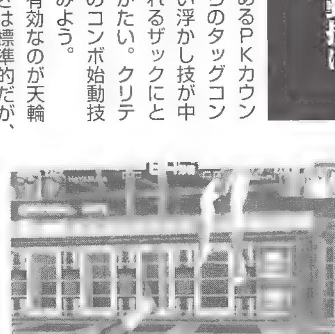


ザックトルネードヒット後の相手はしゃがみ状態。追撃は中段で。

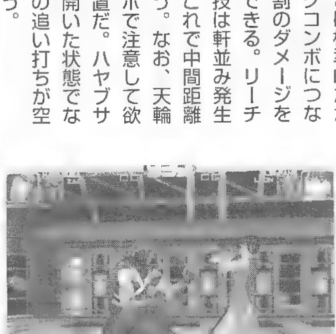
コンボ始動技はいろいろ

基本連係であるPKカウンターヒットからのタッグコンボは、出の早い浮かし技が中段Kに限定されるザックにとって特にありがたい。クリティカル誘発時のコンボ始動技として狙ってみよう。

ハヤブサで有効なのが天輪脚。浮きの高さは標準的だが、ここからタッグコンボにつなげれば、約4割のダメージを与えることができる。リーチがある浮かせ技は軒並み発生が遅いので、これで中間距離をカバーしよう。なお、天輪脚からのコンボで注意して欲しいのが足位置だ。ハヤブサの足が手前に開いた状態でないと、ザックの追い打ちが空振りしてしまう。



中段Kだが、ヒートサンライズ(⇨K)ならホールドされても安心。



天輪脚コンボは1Pならば左足が、2Pならば右足が前にないと拾えない。

この2人への対処法

ハヤブサの陣風連脚は2発目と3発目の間にしゃがみPや出の早い中段技で割り込める。読めたならばホールドや、ガード後にしゃがみ投げで反撃してもいい。また本文中にもあるが、ザックトルネードから交代したあとはしゃがみ状態。中段Pか中段Kのどちらかに絞ってホールドしよう（もちろんそれを読んで投げ――という選択もあるが）。

クリティカル後のホールドの選択は、ハヤブサもザックも、上段と中段Kが最警戒対象。特にザックは有効な浮かせ技のほとんどが中段Kに属する。ザックには中Kを基本に据え、相手の出方を見て変えていくといい。なお、ハヤブサのカウンター足刀蹴り(⇩K)後など、間合いが離れた場合は回復してガードすれば浮かしは免れる。



ハヤブサに対し、中間距離で足刀蹴りと天輪脚に的を絞った中段Kホールドも有効。

ゲー事典 最後に軽・中量級限定のお笑いコンボをひとつ。上記のタッグで、クリティカル状態の相手をハヤブサが破幻昇脚(⇨K)で浮かしたあと、「(破幻昇脚→)昇竜脚→(交代)→ツイスターアッパー→(交代)→昇竜脚→(交代)→ツイスターアッパー→昇竜脚」が入るぞ。最後を天輪脚にしたほうがダメージは高くなるが、まあそれをいうなら……。

このゲームの奥深さは、やり込むほどによくわかる

Super ワールドスタジアム2000®

半年〜1年かけて遊べます！　ペナントレースモード大特集

今回は、サイバーリードIIスロットリンク付筐体でしか楽しめないが、継続して楽しむことのできる「ペナントレース」モードを大特集！　さらに、前回好評だった「役立つ小ネタ集」の第2回も併せてお送りしよう。

担当：こーじ山下＆福田柵太郎

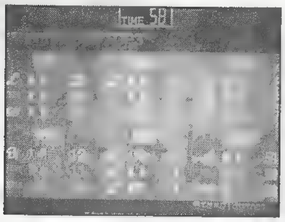
大盛況ペナント制覇

今回、「スーパーワールドスタジアム2000」のやり込みがグッと面白くなった理由の一つが、このペナントレースモードの存在。このモードはリアルワースタ（プロ野球公式戦のこと）と同じ135試合（45、15試合バージョンも始めに選択可能）を勝ち抜き、チームを日本一に導くのが目的となる。

新筐体サイバーリードII（スロットリンク付）はこのペナントの戦績をメモリーカードに記録でき、筐体さえあればどこのゲーセンからでも続きができるようになっている。これもプレイヤーの一試合を大事にしたい、という開発者のグッドな配慮のおかげだね。一日一試合ずつプレイして、現実野球通りに10月の最終戦まで遊びたおすなど、マニアックな芸当も可能！　リーグ優勝後は、しっかり消化試合もあるぞ（笑）。



PS用メモリーカードとサイバーリードIIスロットリンク付筐体を用意しよう。

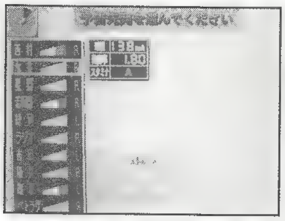


数試合ごとに投手・打撃部門個人成績が発表される。自チーム選手は何人いる？

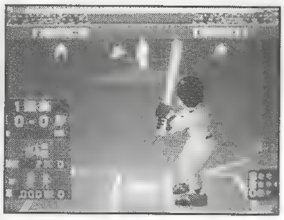
ペナントレースの仕組み

ペナントでは、当然のことだが選手のデータは0からスタートする。打率や防御率はすべてプレイヤーの腕次第で決まっていくというわけだ。実名選手のデータを自分で塗り替えられるということの楽しみはペナントレースモードでしか体験できない。

そして、これはトーナメントでもあることだが、選手のスタミナが次の試合に引き継がれるという特徴がある。要となる選手が重要な試合でスタミナ切れを起こさないように、試合後のステータスに気を配り現実のプロ野球のごとくピッチャーのローテーションを考えながら135試合を勝ち進んでいこう。継投も重要なテクニックだぞ。



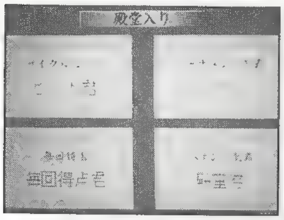
スタミナは休養(試合に出さない)させると回復する。選手をローテーションさせよう。



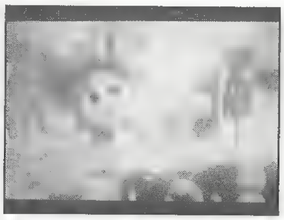
有名選手もノーデータの状態。史実どおりに打てるかな？

ワースタ2000のペナントレースモードは実際の今年度公式戦の日程に準拠している。第17節終了時にはオールスター戦が行なわれ、シーズンを制覇したプレイヤーには日本シリーズが待っているのだ！

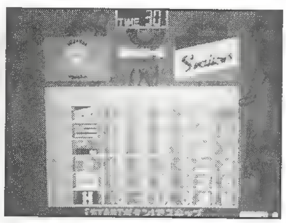
その日本シリーズをも制覇したプレイヤーにはお約束の殿堂入りが約束されている。今度の称号は『ペナント制覇』だ。キミもペナントモードの激戦を勝ち抜いて『ペナント制覇』の欄に自分の名前を刻みつけてみよう！



栄光の殿堂入りへ……。トーナメント制覇もツライけど、ペナント制覇もなかなか大変。



ついに日本シリーズ優勝！　新聞ねーちゃんも思わず狂喜乱舞。



この日本シリーズは、1クレジット投入すると試合数が増える（通常は1試合のみ）。

やさぐれコラム

ペナント好評全敗中！

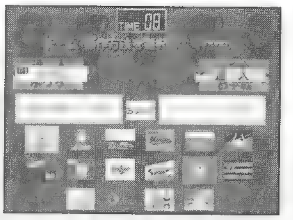
日記形式でペナントの流れを表してみよう。本文は実話じゃないよ、ないってば……。

●4月24日（仏滅）

リアルワースタのペナントレースから遅れること1カ月。さくてるホークス初陣の先発はシャボット短期大学卒の新外国人選手ラジオ君、モードはもちろん達人よ。2回裏バファローズの攻撃、高くあがったフライを選手が追わない。「なぬっ、達人モードはフライを自動捕球しないとな!?」

結果、10対3で惜しくも敗退。思わずスティルスヴァイパーで球場（地元）を地ならしの衝動に駆られました。

『教訓：続きの試合でも「お手軽」や「達人」の切り替えは可能。自分の守備レベルに見合ったモードを選ぼう』



バッティングに専念できるので、私はやはりお手軽派。達人には憧れるけど……。

●4月27日4試合目

8対1……チャーリー・ブラウンになった気分だ。達人モードは、確かにランナーの走力も上がり（＝バント戦法が有効）、守備の幅も広がるのだが、いかんせん俺の守りベタは天井知らずのようである。ここはバント戦法を捨てて、ホークスの打撃力にまかせて打ちまくったほうがいいような気もする。寝る。

●4月29日 6試合目

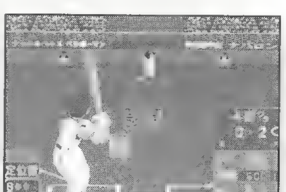
総司を2試合連続で起用したらスタミナが赤になってしまった。今日はどうやら彼抜きで戦わなければならないようだ。というわけで若田部選手を登板させ、変化球を多用。と、こーじ師匠が来てくれた。「柵太郎、いいの？　ピッチャーが汗かいてるよ」「いや、まだまだ。今日は彼を勝ち投手に、ぐわっ失投をレフトスタンド上段に……」「……」

『教訓：スタミナはこまめにチェックすること。135試合ということを考えたローテーションを組むべし』

●5月10日

吉永選手はいい。リアルワースタでも昨日千本安打を達成したばかりの彼の打撃力のおかげで本日こそ勝てそうだ。6回裏終了、さあ残り3イニングを抑えれば……なにぃ、小銭がない。20秒以内に両替に行かなければならないようだが、俺の走力はEクラス。だめだ、間に合わん！　3、2、1……ダァ〜!!

『教訓：3コインは必須』



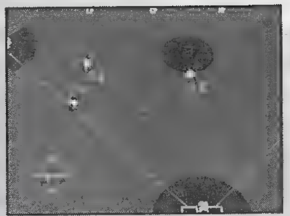
ピッチャーが汗をかき始めてもテクニックさえあれば……（それがないんだって）。

ゲー事典 現在、ナムコ直営店61店舗では、「スーパーワールドスタジアム2000」と「闘魂烈伝4」のイベントが行なわれている。お店に行ってアンケートに答えるだけで、様々なプレミアグッズが抽選で当たる仕組みだ。特に「ワースタ2000」はおいしいことに、強力な「分身君」を、もれなくもらえる。詳しくは、51ページのニュースクリップを読もう。

インストには載らない 役立つ小ネタ集②

ランナーを塁間の途中で制止させる方法があるのをキミは知っていたかな？

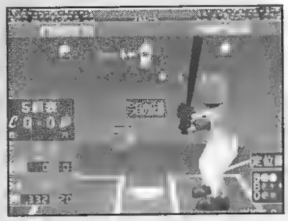
やり方は、AB（進塁・帰塁）2ボタン同時押し（達人モードのみ）。これで、塁上のランナーすべてを制止することが可能だ。捕球できるか否かわかりにくい外野フライの時などは、特に使えるぞ。


ランナー3塁でバッターが内野ゴロ。こんなときこそランナーを制止させ、判断せよ。

●ピッチャーの球種確認

投球時に、ピッチャーの球種を今一度確認したい時は、球を投げる前にBボタンを押しっぱなしにしよう。これで球種が確認できるはずだ。

ただし、対戦時は相手に球種もバレてしまうことにもなる。ワンポイントリリーフや抑え投手の投球時には、できるだけ球種を明らかにしないほうがいいだろう。


球種を確かめるだけでなく、ランナーの盗塁を警戒する役割も果たす。重要だ。

●応援モード搭載

チーム選択前に「このゲームは、○○（チーム名）応援モード設定となっています」というメッセージが画面に出たことはないだろうか？

これはお店の人が設定できる画面で特定の1チームを「○○応援モード」設定することで、総合的に打力UPさせることが可能なモードなのだ。見かけたら、そのチームをプレイしてみよう。



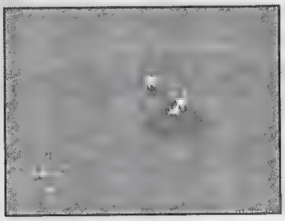
たいていは、オペレーターの好きな球団が設定されている場合が多い。

●中継野手への送球

2000で重要になったのは、中継野手への送球。外野手が送球する際、レバーをどこにも入れずに、単にBボタンを押すだけにしよう。これで、ベースカバーに入らない内野手が捕球してくれるぞ。

対CPU戦では、この中継プレイを使ってこちらのむやみな進塁プレイにワナをはめてくるケースも多々ある。それぐらい中継プレイは重要なテクニックなのだ。

前々号の「ゲー事典」でも書いたが、バックホームの送球は、中継を挟むのと挟まないのでは、送球スピードが変わってくる。相手チームのタイムリーヒット時やタッチアップ時には、中継を挟んでプレイすることを念頭に置いてプレイしよう。

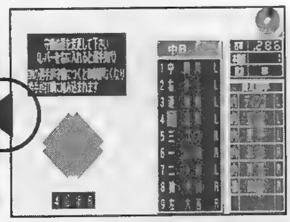

中継を挟み、相手チームが無駄に進塁させないようにするのが大切だ。

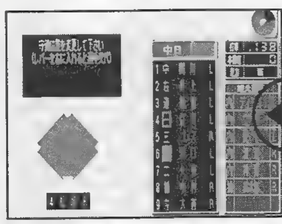
●「DH制あり」でも、途中で「DH制なし」に変更可能

意外に知られてないことかもしれないが、ゲーム開始時に「DH制あり」を選んでも、途中でDH制なしに変更することは可能だ。

やり方は簡単。守備変更の際に、DHプレイヤーにカーソルを合わせて、他の選手と守備位置を変更すればOK。こうすれば、DHプレイヤーのところにピッチャーの名前が入る仕組みになっている。

最初は「DH制」でいこうと思っても、終盤抑えの局面で、左打者には左投手、右打者には右投手をといった、ワンポイントリリーフで凌ぎたい局面は結構ある。実はこれも、実際の野球規定にのっとったリアルな設定なのである。


守備変更で、DHプレイヤーの守備位置にカーソルを合わせて、


他の選手と守備変更すると、DHプレイヤーに変わって投手がオーダーに加わる。

ゲーム開始前に守備モードを選択する場面があるが、どのモードを選ぶかによって、走力にも違いが出るのは前号で説明した通り（連打することによって走力スピードが変わる。達人モードが最も速く、お手軽モードが最も遅い）。

では肝心の守備面についてはどう違いがあるのだろうか？

・お手軽（オート）

文字通り、送球以外はすべて自動的に対処してくれる。また特筆すべき点として、右中間や左中間の強烈なヒット性の当たりをいとも簡単に処理することだ。これもオート守備ならではのメリットだ。

しかし一番問題なのが、基本的に待ち守備であるということ！ ボテボテの内野ゴロやポテンヒットを前進せずに処理するため、みすみす内野安打や無駄な進塁を許してしまう。1点を争うゲームではこれが致命傷となることも…。

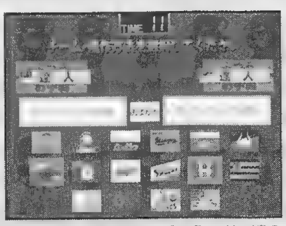
これから上達していくことを考えていくのなら、お手軽モードは早く卒業しよう。

・普通（セミオート）

フライの処理の際、ボールの落下地点にある程度近寄れば、自動的にコンピュータが処理してくれる。走力面さえ除けば、このモードからまず始めるのがいいだろう。

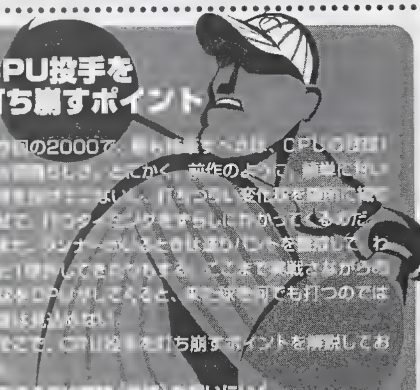
・達人（マニュアル）

守備はすべて自分の任意動作にかかってくるが、本当にワースタをうまくなりたいのなら、このモードで精進するべき。走力面も、連打すれば最も速いのがこのモード。トーナメントモードで勝ち抜く人は、このモードを選ぶのは必須といえる。

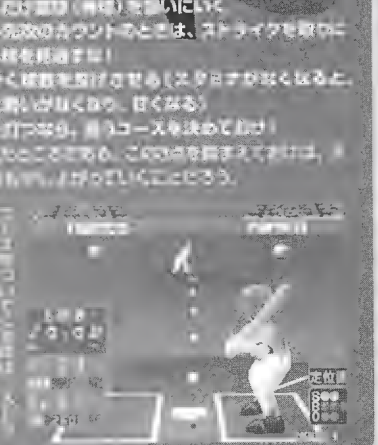


ワースタ上級者であればあるほど、達人モード選択は当然となってくる。

CPU投手を打ち崩すポイント



[illegible]



Enhanced Struggle Tactics

ゲー事典 今回の2000は、プロ野球開幕に合わせてリリースしたこともあり、今年入団が決定した外国人選手もオーダーに登録されている。打率やホームラン数は前年の実績がないため、開発者曰く「少々高めに設定してある」とのことだが、開幕から2カ月が経った現在、ワースタの打率なみに新外国人選手は活躍しているだろうか？ 実際に比べてみてはいかがかな？

STRIKERS 1999

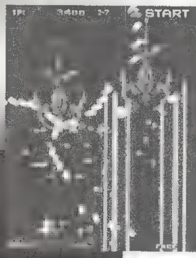
目標は彼方からの生還

約半年にわたる攻略も、今回で最終回。ラスト2面はパターンを覚えることに加えて、かなりの弾避け技術が要求される難所ばかりだ！

担当：善之字元帥

WARP（次元跳躍ステージ）

消費ボム数	
道中	0発
ボス	1〜2発



切り返し場所を見極めろ！

2周目7面の道中は、耐久力の高い中型機と、画面中いたるところにワープしてくる大量のザコとの戦闘がメイン。敵の出現パターン自体は1周目と同じだが、ザコの撃ち返し弾が厳しいため、適当にショットを撃っていたのでは一瞬で追い込まれることになる。

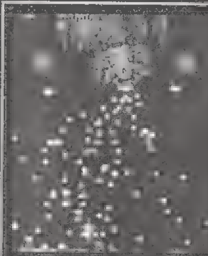
道中の攻略は、ザコの撃ち返し弾を誘導しつつ移動し、画面端まできたら「切り返す」のが基本になる。途中で出現する中型機の出現に合わせて、うまく自機の位置をコントロールするのはかなり難しいが、これぱかりは何度もプレイして慣れてもらうしかない。一応、道中での使用ボム数は0発になっているが、これはあくまで理論値のお話なので、はじめのうちは1〜2発のボム使用を覚悟しておいたほうがいいだろう。



道中、中型機は全部で5機出現する。すべて出現位置を覚え、溜め撃ちで倒してしまおう。

また、中型機に対しては、必ず溜め撃ちを使っていくこと。すべての中型機に対して溜め撃ちを使っても、ボス戦には影響が出ないので、無理にケチる必要はない。

次元潜行戦艦 SHADOW BLINDER（シャドーブラインダー）



基本はテクニカル狙い

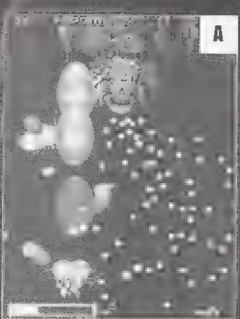
ボスに対しては、ショットや溜め撃ちで本体に撃ち込むよりも、手堅く弾避けを繰り返しながらテクニカルボーナスを狙ったほうがいい。攻撃パターンの基本構造は1周目と同じなので、ここまで来ることのできた人なら、次にくる攻撃はおおよそ想像できるはずだ。

ボスの攻撃のうち、1周目よりも難しくなっているのは3つ。まず1つ目は、ボスが射出する小型機が高速の2ウェイ自弾を撃つようになっていること（写真A）。1周目のように、しばらく泳がせつつショットで撃ち込んで……などと悠長にやっていてはとても避けきれないので、迷わず溜め撃ちを使い、速攻で破壊してしまおう。

2つ目は、ボスが下まで降りて「首振り赤弾」を撃つ攻撃パターン（写真B）。この攻撃に対しては、弾幕を引きつけつつボスの真横まで移動するところまでは1周めの攻略と同じだが、このとき同時に出現するザコ（左上・右上と出現）が厄介だ。当然、ザコを倒せば至近距離から撃ち返し弾を撃たれることになり、回避はかなり難しい。どうしてもクリア時のボムボーナスを稼ぎたい人以外は、ボスの横まで出たら決め撃ちでボムを使ったほうがいいだろう。

最後の難関は、ボスが首振り赤弾を撃った直後の「連なった黄色い直進弾（写真C）」。実はこれがかなり運がらみで、ボスが攻撃をはじめるとき、どちらの方向に移動するかランダムで決定されている。もしも自機がいる方向に向かってきたら……回避はあきらめてボムを使うしかない。

この3つさえしのげば、他に難しい攻撃はない。あとはテクニカルボーナスを獲得して最終面へと向かうだけだ。最終面は道中でボムが2発増えるので、この面を越えた時点でボムが1発でもあれば2周クリアが見えてくるぞ！



小型機が撃つ2ウェイの自弾はかなりの速度。溜め撃ちを使って両方とも倒してしまうこと。



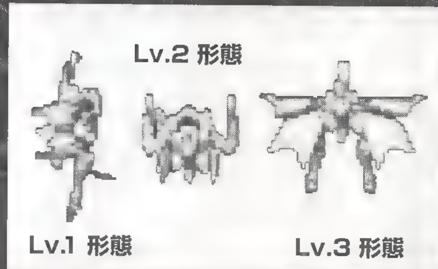
首振り弾自体は何とかなるが、同時に出現するザコの撃ち返し弾が問題。ボムを使おう。



ボスがどちらに動くかはランダム。自機の方向に移動してきたら、ボム使用もやむなし。

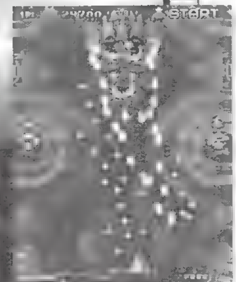
X-36の変形について

攻略本文とはまったく関係ないが、実はX-36で溜め撃ちを使うとレベルに応じて機体が変形していることをご存じだろうか。下はそれぞれのレベルに対応した変形パターンだが、通常の攻略に使用するのはせいぜいレベル2までなので、レベル3の羽根を広げたポーズなどは見たことがない人も多いのでは？　たまにはこのポーズを見るために、レベル3までゲージを溜めてみるのも一興だ。



ゲー事典　前号のゲー辞典でボスのモチーフとなった虫を紹介したんだけど、5面ボスの「コノハムシ」ってなんじゃい？　と思ってインターネットで検索をかけてみた。どうやらナナフシ科の昆虫で、インド〜東南アジアに生息し、グァバの葉が主食で擬態が得意らしい。なるほど、昔テレビの動物番組で見た、葉っぱと見分けがつかないあの虫ってことね。なんて無知なオレ。

LAST STAGE（最終ステージ）



消費ボム数	
道中	0発
ボス	3発

道中は中型機に注意！

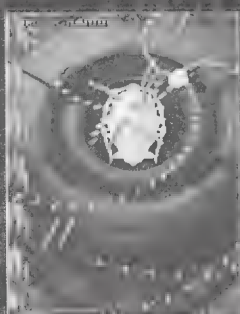
いよいよ最終ステージだが、実のところ道中はそれほど難しくない。注意すべき敵もたった1種類、序盤に出現する中型機のみだ。

中型機の攻撃アルゴリズムは、

①小型機射出
②大赤弾3ウェイ×2
-小赤弾4ウェイ×2
③大赤弾5ウェイ×2
-小赤弾4ウェイ×2

というものになっている（①と③、4機目は②からスタート）。1周目では③の攻撃はなかったので、ぼんやりしてミスしないように！





溜め撃ちをギリギリまで撃ち込んで安全地帯に入り、あとはサーチレーザーで攻撃しよう。

幼虫形態

弾幕が厳しいボスの幼虫形態は、画面左下の安全地帯を使って攻略するのが最も簡単だ。1周目の安全地帯（画面左下より微妙に内側）とは微妙に異なり、ぴったり壁にくっついていないと弾に当たってしまうので注意しよう。

また、安全地帯に入る前に、ギリギリまで溜め撃ちを撃ち込んでおくことも重要。安全地帯に入ったあとは非力なサブショットだけで撃ち込むことになるので、最初の溜め撃ちが不足していると、ザコが出て来る前に倒せないのだ。

未確認生命体



1次形態

1次形態の攻撃パターンで注意したいのは「広角連射弾」。この攻撃は弾幕の中心が自機を狙っているので、左右どちらかに少しずつ移動するのが回避方法だが、弾幕の間隔は恐ろしく狭い。ましてやX-36の移動速度は全機体中トップなので、レバーさばきにはかなりの精度が要求される。

この弾幕を避けるコツは、自機の移動をボスの正面からスタートさせること。もちろん、ボスと距離をとったほうが、自機に近づいたときの弾幕の間隔が広がることは言うまでもない。しかし、ここでは弾幕の間隔よりも弾幕の中心位置を正確に把握するほうが重要だ。弾幕の中心を見切ったら、レバー操作に全神経を集中させよう。



少しずつ左右に移動すれば回避できる。

2次形態

実質的な最強形態。この形態は「広角連射弾」と「攻撃卵」を交互に繰り返す攻撃アルゴリズムを持っているが、どちらの攻撃も回避は極めて難しいため、ボム3発と溜め撃ちで切り抜けるといい。具体的な攻略手順としては、

①ショットで撃ち込みつつ、広角連射弾を引きつけてボム
②レベル2溜め撃ち
③攻撃卵からの弾幕を引きつけてボム（2回目の広角連射弾も同時に消してしまうこと）
④レベル1溜め撃ち

といった具合。これで2次形態は倒せるが、どうしても2回目の攻撃卵が残ってしまうため、攻撃卵とボス最終形態から同時に攻撃されないように3発目のボムを使っていく。ボムと溜め撃ちのタイミングをきちんとマスターしよう。



攻撃卵の弾幕に対しては、ギリギリまで溜め撃ちを撃ち込んでからボムを使っていこう。

最終形態

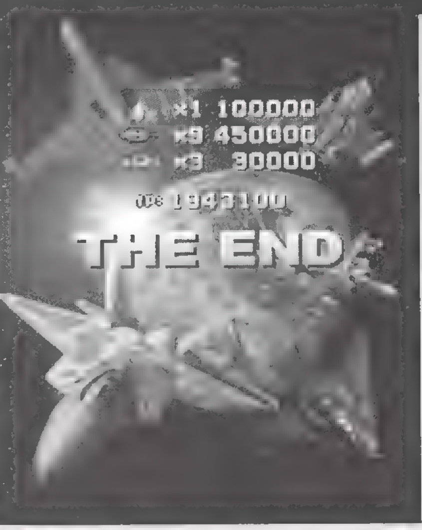
最終形態までたどりつくことができたら、2周クリアは達成したも同然。1周目とまったく同じパターンでも楽々倒せるはずだ。

ただし、稼ぐとなれば話は別である。ボスの最終形態は自爆するまでに勲章（一度に16個！）を4回出すので、回収すればかなりの点数になる。手堅くクリアするか、最後まで欲をかいてみるかはみなさんの判断におまかせしたい。



最後にして最大のプレッシャー！ ここまで来たんだから、勲章の全回収を狙ってみる？

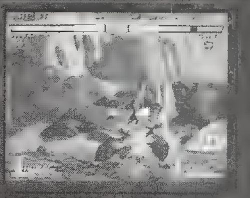
2周クリア時の残機ボーナスについて

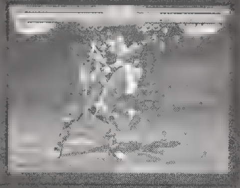


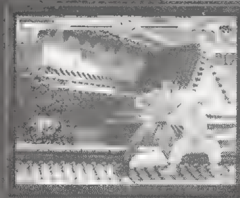
見事2周クリアを達成すると、上の画面が表示されてクリアを讃えてくれる。クリア時のボーナスは残機1機につき10万点、ボム1発につき5万点（！）、ショットパワー1段階につき1万点だ。ハイスコアを狙うのなら、1発でもボムの使用を切りつめていくことが重要ってことね。

ゲー事典 このゲームで、ネームエントリー時のESTIMATION（判断、意見、評価という意味）画面では、プレイ内容によって「メダル番長」などのユニークな称号を与えてくれるが、2周クリア時の称号は「いよっ！　大統領」というもの。スペースボンバーといいストライカーズといい、大統領は最近の彩京シューティングのキーワードなんですかねぇ？

LONG RUN GAMES' BOOSTER







GCN杯レポート



©SNK 1999

津田沼にあるゲームセンター「エース」で行なわれた餓狼－MARK OF THE WOLVES－GCN杯。この大会結果をお届けしよう。

TEXT へなちょこWOLVES

予選を勝ち抜いた餓狼たち 津田沼『エース』に集う

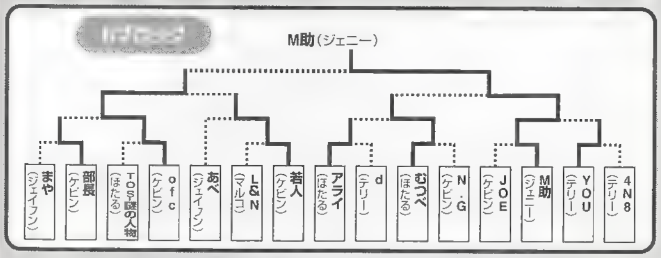
去る4月30日、JR津田沼駅北口を出て左手に見える、ゲームセンター『エース』にて、餓狼-MARK OF THE WOLVES-GCN杯の決勝大会が行なわれた。いまや大規模なゲーム大会の立役者ともいえるGCN。この大会は個人戦（カイン&グラント使用不可）で、首都圏にある12店舗のゲームセンターで予選を行ない、上位4名が代表者として決勝大会に出場できるというもの。全参加者171名の中から、各店舗の予選を勝ち抜いた48名の強者たちは、「優勝」という名誉を求め、『エース』に集ったのだ。

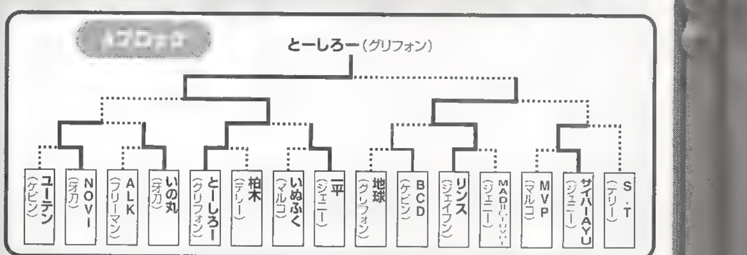
決勝大会当日は5人の欠場者が出てしまったが、計45名（アルカディア代表として若人とMVPが参加させてもらった）によって行なわれた。ルールは、くじ引きでA、B、Cの3ブロックに分け、各ブロックでトーナメント戦を行ない、ブロック優勝者3名による総当たりリーグ戦で最終的な優勝者を決定する方式。

トーナメントで目立った試合はいくつもあるが、とくに北斗丸やグリフォンマスクの奮闘が際立っていた。バックダッシュを最大限に活用したギリギリの闘いぶりには、場内を沸かせるに十分の内容。また、あわや牙刀にロックで勝利するかも!? といった惜しい試合も盛り沢山。こうしてため息と歓喜が錯綜するなか、次々と試合は進行した。



キャラリーとプレイヤーが放つ大量の視線を感じながら、熱戦が繰り広げられた。



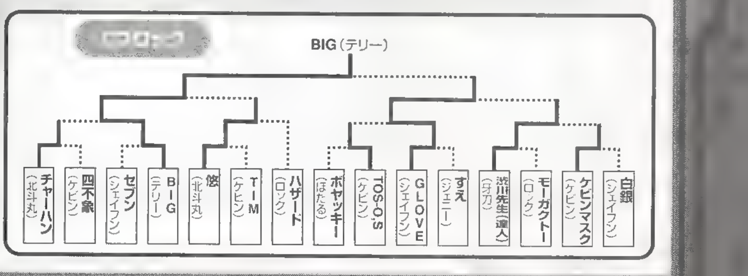




右から3位のとーしろー氏、優勝のM助氏、2位のBIG氏だ。試合結果は割とアッサリ。

決勝リーグ戦 勝敗表

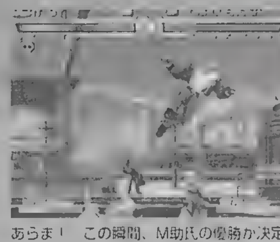
	ABLOCK	BBLOCK	CBLOCK
ABLOCK 3位 ヒア21小平店(グリフォンマスク) とーしろー	＼	0-2 ×	0-2 ×
BBLOCK 優勝 ファイシティキャロット巣鴨店 ジェニー M助	2-0 ○	＼	2-0 ○
CBLOCK 2位 MOM西葛西店（テリー） BIG	2-0 ○	0-2 ×	＼



インフォメーション

緊迫したリーグ戦の結果……

激戦の末、トーナメントを勝ち抜いたのは、次の3人。Aブロックは並み居る強キャラたちを牽制の嵐と一撃必殺のビッグフォールグリフォンで辛勝をものにしてきた、グリフォンマスク使いのとーしろー氏（ピア21小平店代表）。Bブロックは最狂キャラであるケビンふたりをなぎ倒して勝ち上がってきた、ジェニー使いのM助氏（プレイシティキャロット巣鴨店代表）。そして、Cブロックは怒涛のラッシュと連続技で今大会すべての北斗丸を昇天させた、テリー使いのB-I-G氏（MOM西葛西店代表）となった。大量にいたケビン使い（若人含む）がひとりも決勝リークに上がっていないというのは、かなり意外ではあるが、逆にそれだけ3人のレベルの高さをうかがえるはずだ。



あらま！　この瞬間、M助氏の優勝が決定。やはりブレーキングミスは永遠の課題か？

しかし、グリフォンではやはり限界があるのか、とーしろー氏はあっさりと2連敗を喫ってしまう。また、優勝をかけてM助氏とB-I-G氏が激突するも、さすがに長時間に及ぶ大会で緊張が途切れたのか、なんとB-I-G氏はパワーダンクブレーキングミス！　場内騒然となったこの場面で、確実に反撃を叩き込んだM助氏が見事優勝を飾った。

3時間以上に及ぶ長時間の大会、皆様おつかれ様でした。

大会総評

予選を勝ち上がってきたケビン使いたち（若人含む）よ、君らはなにをしているのだ！　強キャラを使っているのに、全然詰めていない。そして、すべての参加者たちよ、ヒット確認の精度がなぜそんなに低いの？　また、特定のキャラに対する免疫がなさすぎる。これらを総合するに、まだまだ進歩の余地は多分に残されていると言えよう……とかナマイキなことを言ってみたり



ざ・べすとばうと餓狼伝説

[illegible]WOLVESが目にかけて[illegible]はジェニー使いのサイバーAYU[illegible]。その[illegible]ランキングに若人[illegible]られ、大会でもMVPが[illegible]ている。

[illegible]はトーナメント[illegible]、ジェイフン使い・[illegible]ンス氏との[illegible]ウントを[illegible]のはサイバーAYU氏。2ラウンド[illegible]気味であった[illegible]ハリアヒーを[illegible]、最後はオーロラでフィニッシュを[illegible]。ギャラリーの歓声の中、[illegible]勝利[illegible]ツポーズを取るサイバーAYU氏。[illegible]ここで勝負は決まったかのように見えた[illegible]が、事件は起きた。なんと、確定だと思われていたオーロラがスカってしまい、反撃を受け、そのラウンドを落としてしまうのだ。大切なパワーゲージを失い、最終ラウンドへ突入。ジェイフン[illegible]はゲージMAXにして、開幕からしゃ[illegible]脚、[illegible]いには[illegible]までくらい、[illegible]が一[illegible]ってしまう。このあと、サイバーAYU氏は、ねばり強さを見せたものの、やっぱり負けてしまったのネン。



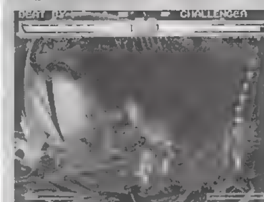
このあと、彼に悲[illegible]が!!

キャラ比率と勝率表

	キャラ名	人数	比率（%）	勝率（%）
1	ケビン	12	26.6	42.8
2	ジェイフン	6	13.3	50.0
3	ジェニー	5	11.1	69.2
3	テリー	5	11.1	54.5
5	ほたる	4	8.8	42.8
6	牙刀	3	6.6	62.5
6	マルコ	3	6.6	0.0
8	北斗丸	2	4.4	60.0
8	グリフォン	2	4.4	57.1
8	ロック	2	4.4	0.0
11	フリーマン	1	2.2	0.0
12	ドンファン	0	／	／

キャラ使用割合

左の表は今大会のキャラ使用比率とキャラ別の勝率を表にまとめたもの。これを吟味すると、使用人数の多さに反比例してジェニーの強さが目立つ。また北斗丸の勝率もかなり意外な結果となった。



こんなにたくさんいたケビン使いが、ひとりも決勝に残らないとは……。こりゃ意外。

キャンセルフェイント技を考察

強攻撃キャンセルフェイント技を使った連係を改めて考えてみる。

連続と連係

強攻撃にフェイント技でキャンセルをかけて技の硬直を軽減するのはこのゲームの常套手段。この場合その目的は2つの意味を持っている。

1つは連続の意味。強攻撃キャンセルフェイント技で生じる有利フレーム以上の攻撃発生スピードを持つ技を出せば連続技となる。このゲームは基本的にヒット時とガード時のガード硬直時間が同じなので、連続技になる技のつなぎはすなわち「連続ガード」となるわけだ。そして連続ガードは相手のいかなる割り込みも不可能。つまりは相手の動きに関係なく、ガードクラッシュ値をガンガン蓄積していけるのである。

もう1つは連係の意味。これは技のつなぎの密度を濃くすることで、ラッシュをかけること。相手に反撃のスキは残されているが、次々と繰り出される技に翻弄されやすい。例えば強攻撃キャンセルフェイント技で10フレームの有利時間が生まれた場合、少し歩いて技を出し、これが11フレームで相手に触れた場合は、相手の反撃のスキは1フレームしか猶予がない。反撃に失敗することが多いはずだ。こんなかんじで、前々号に載せた攻撃発生フレームを参照しつつスキの少ない連係を組み立ててみてはどうだろうか？



ジェイフンなら、この後11フレーム後に技を重ねて密度の濃い連係にしてもいい

強攻撃キャンセルフェイント技各種数値データ

キャラ名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	キャラ名	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロック	⬇+AC	11	9	フリーマン	⬇+AC	10	10
テリー	両方	11	9	ほたる	➡+AC	10	10
ドンファン	両方	10	10	牙刀	両方	11	9
ジェイフン	両方	10	10	ケビン	➡+AC	10	10
マルコ	➡+AC	10	10	ジェニー	⬇+AC	8	12
グリフォン	➡+AC	13	7	クラント	➡+AC	10	×
北斗丸	⬇+AC	8	12	カイン	両方	10	10

実戦で役立つテクニックを紹介!!

© (株) ナムコ

PS2版も発売され、まだまだ熱い対戦が繰り広げられている鉄拳TT。実戦向けのネタを中心に紹介しよう。

TEXT:ハメコ
情報協力:ラルクアンシエル&確定県

第3回ラルク杯結果速報!

緊迫した試合の中にも上級者同士だから生じる高度な読み合いやテクニックが随所に見られた大会だったぞ。その中からいくつかを紹介しよう。(ラルク杯のレポート記事は本誌P53に掲載)

●ブルースVS大型キャラ

ブルースで大型キャラに対してライジングコンビネーションをカウンターヒットさせたら、まずはスレッジハンマーで追い打ちする。このとき相手が起き上がろうとすると、相手との距離が離れず、そのあとにトリプルニーコンボ(以下膝)1発目が入る。そして、ここでも相手が動くようなら3発すべてがヒットし、一気に相手の体力を半分以上奪える極悪連係が完成するのだ。また、チェンジでのみスレッジハンマーを回避することができるが、このときブルース側がこれを読んでステップインから膝を出しておけば相手を裏返しにできる。

●キングのアリキックをくらっても……

実はくらった側が13フレーム先に動けるため、平八の無双連拳やデビルのダブルアッパーなどで反撃できる。

●Tオーガで残月を決めたら

ステップインから相手の背中にブレイジングキックをヒットさせ、そこからすばやくしゃがんでライトハンドスタッブで追い打ちするのが実は一番相手の体力を奪える。

●仁での2択、もはや王道?

仁で風神ステップをレバー後ろでキャンセルしたときに3フレームだけ立ち上がり途中の技を出せるポイントがある。これを利用し風神ステップから奈落払いと追い突きで2択をかける。どちらをくらってもコンボを入れられてしまうきつい2択だ。

第3回ラルク杯 3on3決勝リーグ最終戦績

優勝	**ラルク** (ウザマックス(ジングー)、ありえねぇよ(堂園)、あ゛~(Jurio))
優勝	**接待鉄拳クラブ** (かわいいノリ、かわいい渚、かわいい乳(ケン坊))
第3位	**確定県ハメ市スカシ町2-9-8** (ハメコ、ガンバン、雷神青木)
第4位	**たけし** (メンストリュウ、国家公務員、いけぴょん)

第3回ラルク杯 3on3決勝リーグ勝敗表

チーム名 \ ブロック	Aブロック代表	Bブロック代表	Cブロック代表	Dブロック代表
確定県ハメ市スカシ町2-9-8		○ 3−1	○ 3−1	× 2−3
接待鉄拳クラブ	× 1−3		○ 3−0	○ 3−2
たけし	× 1−3	× 0−3		× 0−3
ラルク	○ 3−2	× 2−3	○ 3−0	

第3回ラルク杯 個人戦決勝リーグ最終戦績

優勝	Jurio
第2位	ケン坊
第3位	ノリ
第4位	雷神青木
ベスト8	堂園
	将軍吉光
	きちまっちょ
	999

第3回ラルク杯 個人戦決勝リーグ勝敗表

プレイヤー \ キャラ	シャオユウ レイ	仁 平八	ブルース Tオーガ	リー 仁
ケン坊		○ 3−1	× 1−3	○ 3−1
ノリ	× 1−3		× 0−3	○ 3−0
Jurio	○ 3−1	○ 3−0		○ 3−1
雷神青木	× 1−3	× 0−3	× 1−3	

チェンジスライディングガード後のおすすめ反撃技

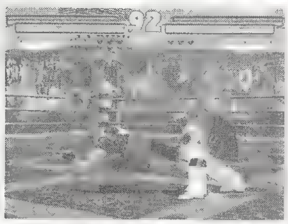
キャラ名	ガード後の反撃技(連係)
仁	鬼鐘楼~白鷺遊舞3発止め~胴抜き
平八	奈落払い2発雷神拳~瓦割り
カズヤ	奈落払い2発
デビル	奈落払い2発
シャオユウ	里合腿~背身撃2発止め~双壁掌
準	刈足白鷺遊舞
エディ	ヘランパゴ~トロッカ・エ・アカタール、ドゥプロ~トゥファオン
ポール	旋桜崩激
ファラン	ファイヤークラッカー
ペク	スネイクブレード
ミシェール	虎身肘×4~虎身連攻
ジュリア	虎身肘×3~疾歩連肘、後掃穿弓腿~虎身肘~疾歩連肘
ワン	虎蹲山挑領
レイ	巻暫連脚
ロウ	ドラゴンハンマー、ドラゴンテイル、シットスピンキックライトサマー
リー	インフィニティキックコンボ2発目まで
ニーナ	ディバインキャノンコンボ、R&B~LP~ファールキック
アンナ	R&B~レフトスピンローキック&ライトアッパー
キング	レッグブレーカー~前進右ローキック~アリキックスピニングスマッシュ
アーマーキング	フラッシングエルボー、アリキック3発止め
ロジャー	アニマルヘッドバット、アニマルジャンピングスイープ
クマ	熊鬼神拳、ハンティングスタイル~ベアタックル
ガンジャック	エクスプローダー、ダブルハンマー1発止め
ジャック2	グレネードスタンプ、ギガトンパンチキャンセルメガトンスイープ
Pジャック	ユンボ、ドリルアッパー
巌竜	その場座り~漢下段払い、塩まき
ブライアン	スネークエッジ
ブルース	サイクロンエッジ~トリプルニーコンボ
吉光	地雷刃~頭蓋
州光	忍法卍妛4発止め
オーガ	スネークブレード、合突き
Tオーガ	スネークブレード、バックステップ~ハリケーンミキサー

チェンジ際の攻防

鉄拳TTにおけるローリスクでお手軽な下段攻撃として欠かすことのできない「チェンジスライディング」だが、巷での対戦を見ていると、ガード後にトゥースマッシュで反撃している光景をよく目にする。しかし、これではほとんどの場合空振りしてしまい、ダメージを与えられない。

実はチェンジスライディングガード後にはさまざまな反撃技を叩き込むことができる。ここでは各キャラごとにオススメのものをピックアップしてまとめてみたので、ぜひ覚えて実戦投入してほしい。また全キャラ共通技で垂直大ジャンプ下降中⑧のジャンピングローソバット、ガード後にチェンジしてからのチェンジスライディングやチェンジアリキックなどが入ることも覚えておこう。面白いところでは右ローキック~右ローキックなどを入れることもできる。

下段攻撃で使い勝手の良いチェンジスライディングに的確に追い打ちを入れることで、相手はこの技を多用することができなくなる。これで相手はチェンジクロスチョップの使用頻度を上げざるを得なくなるというわけだ。クロスチョップに対しては、中~遠距離で出された場合はバックジャンプやチェンジで避けて反撃し、近距離で出された場合は、行動を読んで発生の早い技でカウンターを取るか、横移動でかわすのが得策と言えるだろう。



一見ダウン状態に見えるが、実は相手を浮かせなおして追い打ちすることができるぞ。

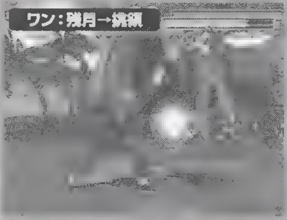
地上コンボマニアックス

鉄拳シリーズにおいて最も重要な追い打ちとして使用されているものといえば、真っ先に「空中コンボ」が挙げられる。しかし、相手の体力を奪うためには、そのほかの状況で確実に入る追い打ちなどもきっちり入れていく必要がある。そこで今回は、その中から実戦で役に立つ「地上コンボ」をまとめてみた。

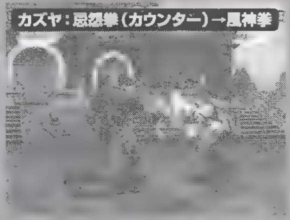
地上コンボとは、ある特定の技をヒット（またはガード）させたとき、こちらが一方的に先に動ける状態で、攻撃発生の早い技を出せば連続ヒットするもののことを言う。実戦で役立つものから、お遊び程度のものまであるが、しっかりと覚えてほしい。

表に載っているもの以外でも、しゃがみLPにつなげられるコンボなら数多く存在する。しかし、これらはほとんどの場合大型キャラ相手にしかヒットせず、腰が引けているため若干食らい判定の小さいクマにも入らない。そのほかでは、モクジンのシャオユウは通常のシャオユウよりも若干腕が長いので、通常キャラに対して雀連砲×3を決めることができる。

今回の調査から、地上コンボを入れるのに最適なキャラは空中コンボ同様にTオーガという結論が出た。大型キャラで唯一、三島家などの右踵落としをしゃがみ状態でくらうと追い打ちを入れられてしまうのも大きい。Tオーガ使いは苦難の日々が続きそうだ。



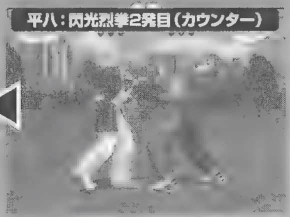
素早くステップインし、挑領の先端をヒットさせないと相手を浮かせられない。



忌怨拳クリーンヒットから風神拳で浮かせる。猶予はたった1フレームしかない。



平八ならここから鬼哭連蹴で追い打ちだ。「コイツ知っている」と思わせるのも重要。



閃光烈拳の2発目が、しゃがんで反撃しようとした相手にヒットすることがよくある。

実戦で役立つ地上コンボ

キャラ	始動技	条件	その後につながる技	相手キャラ
三島家共通	閃光烈拳2発目のみ	C	閃光烈拳	
仁	兆候～LP		閃光烈拳	
	鋼割り		しゃがみLP	クマ、Pジャック
平八	仏壇割り	屈	閃光烈拳	Tオーガ
	奈落払い1発～踵切り1発		しゃがみLP	※1
	右踵落とし	屈	鬼神拳、風神拳、無双連拳	
カズヤ	忌怨拳	C	風神拳	
	心中突き		しゃがみLP	クマ以外の大型
	右踵落とし	屈	魔神拳	※2
デビル	右アッパー		風神拳	
	右踵落とし	屈	風神拳、ダブルアッパー	
シャオユウ	上歩掌拳～背向け	C	振り向きキック	
	上歩掌拳～前向き	C	雀連砲×2	
	雀連砲		雀連砲	※3
	浮身膽腿	C	右ローキック	
	天翔十字鳳		挑打連掌	
	飛燕流舞		虎尾脚	
	掃腿背身撃2発	C	振り向きLP（下P）	
	掃腿背身撃3発	C	雀連砲×2	
	挑打華蘭		里合腿	
	蕩肩～背向け		振り向きしゃがみP	クマ以外の大型
	里合腿	C	振り向きキック	※4
	擺歩砕壁（3歩歩いて）	G	双壁掌、架推掌	
	擺歩砕壁（3歩歩いて）	G	括面脚	大型
	挑発2		括面脚	
	孔雀跳腿		虎尾脚	大型
準	燕槌彩華2発目のみ	C	右キック、桜花	
	雅	C	香月、霞掌打、鬼殺し	
	燕槌彩華	C	右キック	クマ
エディ	コンビナソ・バイア3発目のみ	C	ベンリン	
	アウバチウド～逆立ち	C	パラフーゾ	
	トゥファオン2発ヒット		ラテラオ・トロッカ	大型
ポール	鉞打ち	屈	RK	オーガ&通常
ファラン	ダブルジャブ2発目のみ	C	右半月蹴り	
	ライトニングブロー2発目のみ	C	左半月蹴り	※5
	右構え～LP	C	ジャブストレート	クマ以外の大型
	RK	C	ライジングブレード	
	バズーカーキック		フロントキック	大型
	前足刈り	C	右半月蹴り	大型
	レフトフラミンゴジャブ		しゃがみLP	

キャラ	始動技	条件	その後につながる技	相手キャラ
ペク	LP	C	裏拳二段	
	ヒールランス		RK	
	ダブルジャブ2発目のみ	C	⊐RK～RK	
	ウェブニードル×2		フラッシングハルバート	Tオーガ
ミシェール	虎身肘	C	LP	
ワン	残月		挑領	
レイ	酔連拳	G	LP	
	酔連拳2発目		LK	
	狼牙2発止め	N	右パンチ	
	酔連拳2発		左キック	
	龍声1発目		RK	※6
	綜爪牙1発		倒落肘、RK	
ロウ	フェイクステップトラップRブロー		サマーソルトキック	クマ
	ドラゴンナックルコンボ2発目		左連拳2発目まで	Tオーガ以外の大型
	左連拳5発目のみ	C	ダッシュ～ドラゴンストーム2発	Tオーガ
リー	リーナックルコンボ2発目		レフトジャブラッシュ2発目まで	
	シルバーヒール	N	LP	クマ
ニーナ&アンナ	スパークコンボ3発目のみ	C	RK、抱え込み肘打ち	
ニーナ	シェイクショットキャンセル	G	通常投げ、首刈り投げ	
	RK	C	鰓斬り、双掌破	
アンナ	ガード崩し	屈	クイックサマーソルトキック	
キング&アーマーキング	急所蹴り	N	ジャイアントスイング	
ロジャー	アニマルラッシュ3発目のみ	C	DDT、フロントキック	
	クルクルパンチ	G	ジャンピングソバット（→崩れ）	
クマ	立ち上がり途中RP		熊鬼神拳、ベアシザース	
	ワイルドスイング4発目	G	熊鬼神拳、ベアシザース	
GJ&JACK2	マシンガンナックルPJ		しゃがみRP	
	RP	C	10連2発目まで（⇩ ••）	
Pジャック	スラッピングダウン		マシンガン1発～しゃがみRP	※7
ブライアン	挑発		リフトアッパー、マッハキック	
ブルース	ダブルフェイスブレイカー	C	LP～空中コンボへ	大型、巖竜、オーガ
	Fレッグバズーカー	G	ライジングトゥーキック	
	Fレッグバズーカー1発目	G	Fレッグバズーカー2発目	※8
	ライジングコンビネーション3発止め	C	RP	
吉光&州光	しゃがみLP or しゃがみRP		吹雪	
	ステップインアッパー	N	LP、吹雪	※9
吉光	飛空剣		吹雪	
オーガ&Tオーガ	右踵落とし	屈	ケツアルクアトル、残月	
Tオーガ	右踵落とし	G	裏拳二段	大型
	右アッパー	N	ケツアルクアトル	オーガ、Tオーガ

表中「条件」欄の記号：G（ガード）、C（カウンター）、N（ノーマルヒットのみ）、屈（しゃがみ）

表中の注釈

[illegible]

祝! DC版発売決定!

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

登場から約一年が経過した『ストⅢ 3rd』。まだまだ進化は続いているが、ここで、少しこの一年の流れを振り返ってみたい。

TEXT：YKY

『2nd』から『3rd』へ。

本作が発売された当初、まず「強い」と言われたのはユンだった。『2nd』と比較すると雷撃蹴からの連続技はつながりにくくなり、近距離からしか立ち弱Ⓟ→ターゲットコンボ(以下T・C)が出せなくなったものの、そこからのキャンセル弱鉄山靠スーパーキャンセル(以下S・C)各種スーパーアーツ(以下S・A)は健在。他キャラは『2nd』でつながった連続技がほとんどつながらなくなったこともあり、相対的なアドバンテージを得た。そのため発売後3カ月間は、ユンが優勝する大会が多かった。

現在ではヒット確認キャンセル、移動投げ、ガードブロッキングなどの高度なテクニックが浸透し、各キャラは様々な進化を遂げている。では、初期に猛威を振るったユンはどうなったのだろう?

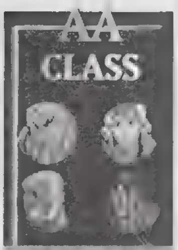
ユンの衰退

現在もトップクラスか? と言われれば、答えはノーだ。

現在のユンは決して弱くはないが、他キャラの進化とユンに対する攻略により中堅クラスに落ち着いている。初期に猛威を振るった画面端のめくり雷撃蹴はほぼガードされ、逆に画面端を背負ってしまいピンチになることもままある。また、普段のスカしを絡めた雷撃蹴は、スカしに弱いブロッキング以外の、昇りジャンプ攻撃、判定の強い立ち技を置いておく(スカし雷撃蹴に勝ち、上から潰されたとしても次の地上技はほぼガードできる)などといった選択肢で対応され、その後にラッシュをかけられやすい。そのため、現在では安定して勝つのは難しくなっている。

では、現在のキャラ情勢はどうなのか? 大まかなクラス別に分けて見てみよう。

AA CLASS



このクラスのポイント

現在の『3rd』情勢でかなり強いと思われるこの4キャラ。使用S・Aが4キャラともほぼ固まっており、豪鬼以外の3キャラは特にS・A依存度が高い。

●春麗

春麗といえば『しゃがみ中Ⓚヒット確認キャンセル鳳翼扇』が代名詞。現在はさらに磨きがかかり、ほぼはずさないと言えるだろう。そのしゃがみ中Ⓚを意識させての移動投げ、投げに強い➡+強Ⓚ、対空にも使える⬅+強Ⓟなど、使える技も多く、現時点では最強の呼び声も高い。

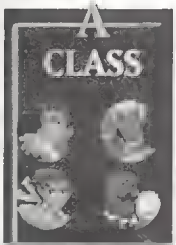
●ケン

疾風陣雷脚が強さの根源だ。しゃがみ中Ⓟ、⬅+中Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚ2発、立ち中ⓅT・Cなどからヒット確認が可能で、さらに投げやめくりジャンプ中Ⓚなども選択肢に加わる近距離でのラッシュは鬼。ジャンプが強いキャラにはEX空中竜巻旋風脚が効果的なので苦手キャラが少ない。

●豪鬼

体力こそ全キャラ中最も少ないものの、それを上回る攻撃力を誇る豪鬼。斬空波動拳や天魔空刃脚からのラッシュに、瞬獄殺やしゃがみ弱Ⓚからの移動投げなども加わり、ラッシュの強さはトップクラスだ。S・Aは対空にも連続技にも使える滅殺豪波動か。

A CLASS



このクラスのポイント

AAクラスと比べると穴が少し目立つか? S・Aは各キャラ[illegible]あり。この4キャラはEX必殺技が使えるものが多いだけに微妙なところだ。

●エレナ

性能のいい通常技による牽制と移動投げを絡めた起き攻めがウリ。中距離ではしゃがみ中Ⓚと⬅+強Ⓚで牽制してのダッシュ投げが効く。起き攻めはしゃがみ弱Ⓚを重ねてから移動投げや、しゃがみ中Ⓟヒット確認キャンセルS・Aなどの選択肢が強力だ。

●ヤン

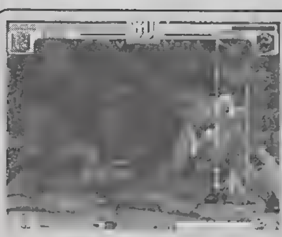
ユンと違うのは、しゃがみ中KキャンセルEX蟷螂斬の存在だ。ガードされても2～3発で止めれば、ほぼ反撃を受けない。だが、無敵技がないためラッシュに弱い。また、体力が少ないため一度のダウンがKOにつながることも。S・Aを無敵時間のある雷震魔破拳にする手もある。

●ダッドリー

EX必殺技が出せるだけのS・Aゲージがあれば連続技のプレッシャーを与えることが可能。➡+強Ⓚしゃがみヒットからのき・Aも精度が高まり、ラッシュも強化された。姿勢の低い足払いを持つキャラ(いぶきなど)には苦戦を強いられるが、ワンチャンスの破壊力はAAクラスだ。

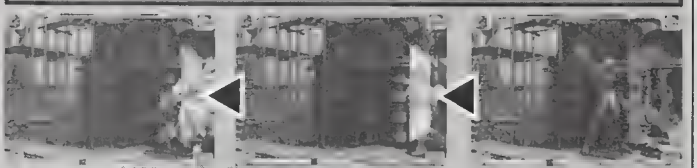
ユリアン

画面端に相手を追い詰めてからのエイジスリフレクターを使ったラッシュは、相手キャラを問わない。なかにはキャラ限定だがガード不能のものまである。通常技にリーチが長いものや判定の強いものが多いため、相手は牽制技を出しづらい。そのためダッシュ投げが良く効く。投げのダメージが高いのもポイントだ。



このあと2発くらってお互いダウンするが、決して致命傷をくらうことはない。

(対ネクロ、ヒューゴー限定)画面端、ガード不能連係



空中コンボの締めに立ち強Ⓟで叩きつけ、弱エイジスリフレクターを張る

起き上がった直後に重なるように、強バイオレンスニードロップを出すと・・

ガード不能に。さらにしゃがみ強Ⓟから空中コンボを入れ、再び立ち強Ⓟで……。

まこと

吊るし喉輪・唐草(以下唐草)で一回掴めば、KOの可能性まであるのが恐ろしい。その唐草だが、立ち弱Ⓚを利用して本来の間合い外の相手を掴むというものがある。立ち弱Ⓚは空振りでもT・Cが出る(つまり立ち弱Ⓚを空キャンセルしている)のだが、必殺技でも空キャンセルができる。下の写真の間合いから、立ち弱Ⓚが前進しきったところで唐草コマンドを入れる。すると、元の立ち位置に戻らず、その場で唐草が発生して相手を掴んでしまうのだ。

S・Aは正中線五段突きがよく使われているが、ストック数が2で、性能のいいEX必殺技にS・Aゲージがまわせる暴れ土佐波砕きも魅力だ。

ギガスブリーカーに匹敵? 驚愕の間合い!!



➡+中Ⓟやしゃがみ中Ⓟをガードさせたあとの間合いから・・

立ち弱Ⓚを出して、すぐに唐草コマンドを入力、すると…

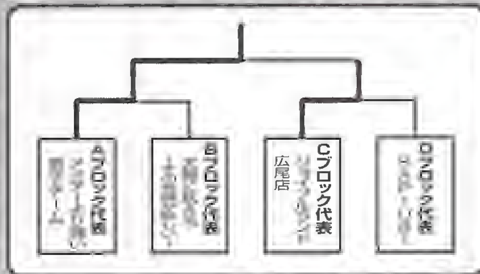
なんと!! 先ほどの間合いから掴めてしまう 広い、広すぎる!!

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE 3on3 全国大会リポート

この大会は個人主催によるものだったそうです。スタッフのみなさん、機材協力なさったオペレーターの方々、本当にご苦労さまでした。

優勝	メスターより強い弟子チーム	マッチ（豪鬼・ケン） にっと（ユン・ケン） ラオウ（春麗・リュウ）
準優勝	ジョイフルランド広尾店	MOV（春麗・ケン） ときど（ユリアン・ユン）
第3位	SAP−UBI	ちょんと西日本（春麗・いぶき） こぎゃるちょんぐ（エレナ・ケン） ボス（ヤン・ケン）

ベスト4トーナメント表



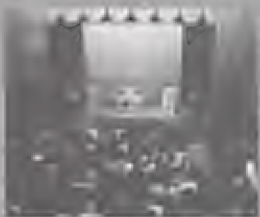
全国から集結

[illegible]



決勝戦

[illegible]







このクラスのポイント

[illegible]や、S・Aを変えれば、AやAクラスを十分苦しめることができる。そのぶん経験がいるため、これから伸びてくる可能性も。

● いぶき

[illegible]

● ネクロ

[illegible]

● オロ

[illegible]

● [illegible]

[illegible]

● リュウ

ケンと大きく水をあけられ[illegible]

● アレックス

[illegible]

幻影陣究極コンボ

ユン



[illegible]



● ヒューゴー

[illegible]

● レミー

[illegible]

● ショーン

[illegible]

● トゥエルヴ

[illegible]

今後の進化

[illegible]

[illegible]



…奥さん？
１受賞者の小学生の女の子



アリカ社員大募集中です!!

【職　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自身があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者

【勤 務 地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10：00～18：00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヶ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの

●応募作品（ネットワークエンジニア）
職務経歴書及び自己のスキル等を明記したPR書

■ 書類送付先 ■
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA
人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ http://www.arika.co.jp



森田慎之介：
ミヤモト先生のプレイを見て感動し、ゲームセンター『アルカディア』で一流シューターを目指す18歳の大学生。早トチリは多いが素直な性格。ノスケと呼ばれることが嫌い。

初心者STEP UP☆列伝 第1弾

慎之介 the シューティングスター

第3話：ボムの彼方に

Presented by CZ企画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：VOVO

オレ、森田慎之介。アルカディアの赤い星（？）ことミヤモト師匠に師事するオレの前に、モグモンという名の強敵が現れた。いまだ姿を見せぬこの巨獣を倒すため、今回もシューティング修行の日々が続く！

ジョナサン説法II

あれから3日、オレは宿敵モグモンのスコアを上回るために、ひたすらストライカーズをやりまくった。しかし、あれ以来いまだランクインしていない。まだ見ぬモグモンの影におびえるオレ。大学で勉学（睡眠学習）にいそしんでいる間にも、あの巨獣モグモンが先に1周クリアしてしまうかもしれない、そう思うと……

「おいノスケ、ずいぶんとおセンチな気分に浸ってやがるじゃねぇか。何か悩みごとがあるんなら、お兄さんに相談してみ、あん？」

「そ、それが……。あれ以来ちっとも先に進めなくなっちゃって。スランプってやつなのかなぁ」

「お前、スランプって意味知ってんのか？」

「ええ、そりゃもう」

「……まあいい。お前の欠点はもうわかってるじゃねえか。この間も言ったろ。ボムよボム」

「はあ。師匠を見習って、いつもボムは大事に溜めてあるんですけどね。やっぱもったいないし」

「で？　溜めこんでどうするよ？」

「そりゃあ、もちろんイザというときのために、ですよ」

「イザっていつよ？」

「そのお、大ピンチっつーか……」

「バカヤロウ！　まず第一に、オレはピンチをしのぐためにボムを温存してるんじゃねえ（※1）！　第二に、お前一度でもピンチのときにボム押したことあんのかよ!?」

「い、一度ぐらいは……」

「うるせえ！　いいか、ボウズ。お前はボムをたくさん持ってるだけで安全な気分になってんだ。つまりアレだな、それじゃあ猫と小判がどうのとか、そういうことだってんだよ！」

「あうぅ」

「まずは使ってみろ。いいか、必ずボムを使い切ってから死ぬんだぞ。そんで、どうしても足りないようなことになったら、もう一度オレんとこに来い！」

ガビーン。

「いいか……」

その後、オレがジョナサンへと連行されたことはいうまでもない。

いいから押せや！

翌日、オレは師匠に言われたことをさっそく実践してみた。が、これがなかなか難しい。あと1面、あと1画面、と思っていると、いつのまにか……。

ズバーン

「オイ、今押したって！　この基板、オレの反応速度についてきてねーよ！　店員さーん」

「ついてきてねえのはてめーの脳みそだろうが」

ギク。

「まあいい、これで結構難しいってことはわかったろ。危ないって感じてからじゃ遅いんだよ」

「じゃあ、ボムは実際には使えない武器ってことなんですか？」

「そうはいってねえ。反応で押すボムは、成功率が低いってことさ」

「と、いいますと？」

「誰だって激しい弾避けの最中は別のことを考えられないだろ？」

「むむ、確かに」

「だから『ここは危なくなるな』って場所は、必ずボムポイントとして覚えておけばいいのさ。心構えができていれば、使えずに死ぬなんてこたあねーだろ」

「ふむふむ」

「これをシューティング用語では『決めボム』とか『決め撃ち』とかいうんだ。危なくなったときにとっさの反応で使うボムとは対照的にな」

そうか。今まで漠然と使っていたボムだけど、実はふたとおりの使い方があるってことか。

こうして、師匠から決めボムの奥義を授かったオレは、徐々にプレイの安定度が増していった。4面にロシア面がきても、ボム2発消費すればいいだけさ。

「そうだ。ボムはどんどん使え。足りなくなって初めてケチることを考えればいいんだ」

「ハイッ！」

次の日、オレはいつものように愛機ハヤテ号（50cc）を駆り、足取りも軽くアルカディアへ。しかし、一歩足を踏み入れると……

ドゴ

「押してんだろコラ！　このボロ筐体！　店長出てきやがれ！」

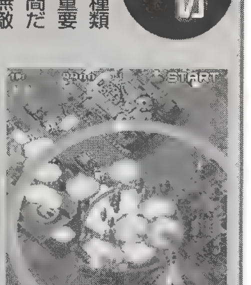






ミヤモト先生のアドバイス

ボムと一言でいっても、その種類はずいぶんいろいろある。一番重要なのは、なんといっても無敵時間だな。もちろん、使ってもすぐに無敵にならないようなヤツは、緊急回避に使いにくいことになるから気をつけろよ。それから、画面全体の弾を消してくれるかどうかも重要なポイントだ。だいたいの傾向として、弾を消してくれるものは威力が低いかわりに、とっさの場面でも使える防御用。消してくれないものは威力が高いから、ボス戦なんかのときの攻撃用兵器として使うといいんじゃねーか？　攻撃用のボムは、なおさら『決めボム』的な使い方になる……ってことは、もうわかるよな？



ちなみに、ノスケの愛機、F-22のボムは、典型的な防御用だな。

ゲー事典 <脚注>　※1：上級者がボムを溜め込むのは、ボーナスを得るためである。例えば『ストライカーズ1999』なら、9発ボムを溜めた状態でボムアイテムを回収すると、10000点を獲得できる、というシステムになっている。※2：安全地帯の略。ボス戦などで、弾幕の死角となっている場所のこと。『ストライカーズ1999』では、最終ボスの1次形態に存在する。



宮本宏和（ミヤモト先生）：
全国トップを何度も取ったことのある名うてのシューター。「アルカディア」で週2回のバイトをしている26歳。気性は荒く、他人に世話を焼くのが好きらしい。実家は金持ち。

遠征、そして凱旋

師匠にとって、昨日はさんざんな1日になってしまったようだ。店長に耳を引っ張られ、事務所に連れこまれてから6時間。ドアを開けて出てきた師匠は、まるで別人かと思われるほど憔悴し切っていた。ほおはこけ、目は落ち窪み、髪は白髪に（これはもともとであるが）……。あの中でどんな恐ろしい出来事があったのかと思うと、身の毛がよだつ。

「いよう、ノスケ」

しかし、さすがは師匠、1日たつと完全回復。このタフっぷり、オレも見習わねば。

「今日は気分を変えて、となり町まで遠征に行ってみるってのはどうよ？」

「遠征？」

「おうよ。古くはローマ時代から己の武勇を周囲に知らしめる、ほら、カエサルやらナポレオンやらとか、いろいろいるじゃねーか」

「？」

「つまりだな、ちょっくら遊びに行こうってなワケさ。必ず得るものもあるだろうしな」

「は、はあ。よろこんで」

こうして、オレと師匠はとなり駅にあるゲームセンター『トスメG』へとたどりついた。

「おう、やってる、やってる」

ストライカーズの筐体付近には、それっぽい人たちが何人もたむろしている。今のアルカディアでは、なかなか見られない光景だ。

2時間ほど見学していただけでも、ほとんど全部の機体を見ることができた。全体的な腕前は師匠に一歩とどかずという感じだが、途中のパターンなどで、驚かされるポイントも少なくなかった。

「あそこ、あんな抜け方もあるんですね」

「オレのパターンだって、正解のひとつにしか過ぎないってことさ。こうしていろんなヤツのプレイを見ると、また新たな発見があるだろ？　それは、どんなにうまくなったって変わんねーもんだしな」

「師匠でもそうなんですか？」

「もちろんさ」

「へー」

「さてと。いいかノスケ。こういう風に人のプレイを見たからには、自分もやって見せるのが礼儀ってもんだ。それじゃないと、一方的に盗むだけになっちまうからな」

そう言うと、師匠はストライカーズの筐体に向かった。

ザワザワ

「オイ、さっきから気になってたんだけど、あいつミヤモトじゃねえの？」

「間違いねえ、あのライダース！」

さすが師匠。一瞬にしてゲーセン内の温度が高まったようだ。

「はん、ミヤモトなんてたいしたことないっしょ」

「どうせすぐミスるぜ」

ヒソヒソと耳に入るギャラリーのヤジ。しかしステージが進むにつれ、それは感嘆の声に変わっていく。

「オイ、あれ……」

「すげえ」

そしていつしか声をあげる人すらもいなくなり、2周目も終盤を迎えるころには、その場全体が凍りついたようになっていた。

緊張感が最高潮に達し、ついにその瞬間が訪れた。業火につつまれる最終生物兵器。そう、2周目もコンプリートだ。同時に、言葉を忘れていたギャラリーが歓声をあげる。

「オオーッ」

［MYT］とスコアネームを入力し、師匠は席を立った。

「しゅ、しゅげえ」

「まあ、こんなもんだろ」

「ウオー。燃えてきた！　次はボクが行きますよ、師匠」

「ま、待て。お前はいい」

「え、でも師匠。さっきプレイを見せるのが礼儀だって……」

「いいんだっつーの！　何事にも例外ってもんはある。それに見ろ。今のオレのプレイを見て火がついたヤツらが、もう台を埋めちまってるじゃねーか。そこによそ者が割り込むのも無粋ってもんだろ、な、な？」

「それもそうっすねー」

ちょっと残念な気もしたが、師匠が言うことももっともだ。

「じゃ、そろそろ行くぞ」

「ハイッ！」

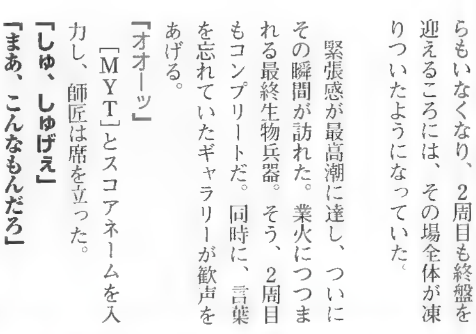
帰り道、師匠とオレは、今日の遠征について語り合った。

「ラスボスの安地が（※2）……」

「あのパターンは……」

あとになって考えても、この遠征はいろいろな意味で楽しかったと思う。師匠は最初、ちょっと遊びに行くだけ、みたいな感じだったけど、とんでもない。知らない人たちや新たなパターン、そして、なんといっても敵地（？）での師匠の活躍……。最近は対戦ゲームだってこんなに充実した体験ができることは少ないだろう。





ミヤモト先生のブラッディマーフィー

みんな目を閉じろ。今からオレがいくつかのビミョ～な質問をする。自分に当てはまると思ったヤツは、正直に手を挙げろ。誰にも言わないから安心していいぞ。

……ほ～う。今回はみんな手を上げた回数が多いな。3回以上手を挙げたヤツは危険信号。ボムを無駄にしがちだぞ。5回以上のヤツは、配線が切れていても気づかねーんじゃねえか？　ノスケ！　昨日配線切れてたの知ってっか？

バッドボマーチェック!!

問題

- ●ボムを使うと敗北感にさいなまれる
- ●うまい人は使わないじゃん……ていうか、オレもうまくなりたいから使わない
- ●今ので間に合ってないのかよ！
- ●あの固い敵にいつもやられる
- ●この機体、ボムなんだっけ？
- ●狭いところに入りたい
- ●こんなボス楽勝
- ●道は見えていた



「な、遠征ってのもたまにはいいもんだろ」

再び課題に立ち向かうノスケ！　次号こそ『モグモン』の正体が明らかになるような雰囲気が立ち込めてみたり！

ゲー事典　このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係 または、arcadia@ml.ascii.co.jp までお寄せください。

アルカディア編集部 無 責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

前回に引き続いて、シューティング用語の「か行〜さ行」をくわしく解説するぞ！　ちなみに「ShooTing Game」だから略して「STG」だってことは、知ってますよね？

Text：伊勢猫&C・LAN
挿し絵：きらり屋

今月のキーワード
『シューティング②』

※記事内の記号について
「(同)」……同義語を表します。
「(類)」…… 類義語を表します。
「(対)」…… 対義語を表します。
「例＞」……使用例です。
　また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼か行▲

勲章【くんしょう】
　1996年、エイティング／ライジングが世に送り出した名作『バトルガレッガ』に登場した得点アイテムの呼称。出現したアイテムを取り続けていくことでレベル（点数）が上がり、画面外へ消してしまうと初期レベルに戻されてしまう。この画期的なシステムは以降のシューティングゲームに多大な影響を与え、現在でも敵弾を省みずに命を賭してアイテムへと突っ込み、自滅していくプレイヤーが後を絶たない。

○○＋形態【〜けいたい】
　変形、または合体などをしていくことによって、同一のボスキャラクターが持つ外見や攻撃パターンが変化していく際、それらを区別するために用いられる。一般的には初期段階から第一〜、第二〜のように順を追っていくが、複数の場合は最終〜などといった表現を用いることもある。

コア【core】
　物の中心部といった意味を持つ英単語だが、シューティングゲームにおいてはボスキャラクターの弱点部分を総じて指す。出典となったのはコナミの『グラディウス』シリーズで、隠しておけばいいのにわざわざ開閉式の弱点を露出させてプレイヤーに真っ向勝負を挑んでくるボス群は有名。その姿から、名前に〜を冠したボスキャラが非常に多い。
例＞ビッグ〜mk2、バーサーク〜、アーマード〜等。

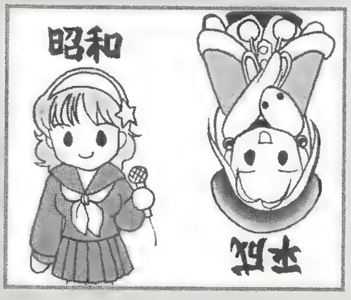


▼さ行▲

サイドアタック【side attack】
　①自機の側面へと近づいてきた敵機に接触する瞬間、ショットの攻撃判定でそれを破壊するテクニックの通称。『スターフォース』や『オメガファイター』等のゲームでは非常に有効な攻撃方法の1つだが、狙い過ぎは痛い目を見ることになる。②自機の側面方向から敵機が体当たりを仕掛けてくること。正面方向にのみ攻撃判定を持つショットタイプの自機だと、上下に移動して回避していく以外にはない、完全なお手上げ状態。

残機潰し【ざんきつぶし】
　残機をわざとミスして失い、スコアを稼いでいく行為を指し示す造語（(類)自爆）。これはシューティングゲームに限らず、ミスしてエリアを戻されたり、残タイムなどが加算されるタイプのゲームであればよく、クリア後の残機ボーナスよりもスコア効率がいい場合などに用いられる。ただし、残機を1機潰すあいだに間違ってエブリ（No.1参照）で残機が増えると「永久パターン発覚につき、集計打ち切り＆全国○店の皆様、おめでとうございます！（by京城）」といった悲しい事態を引き起こしてしまう。

自機【じき】
　プレイヤーが操作、或いは操縦する機体の略称（(対)敵機）。その語感からどうしても機械的なモノをイメージしがちだが、実際には生物であるはずのブルードラゴンから、果ては超能力者の女の子までシューティングゲームでは操作可能なキャラクター（(同)自キャラ）すべてを指してこう呼ぶ。



自爆【じばく】
　読んで字の如く、自ら爆発するの意。対ボス戦での永久パターンを防ぐために考え出された、苦肉の策の一つ（(類)永パ防止キャラ）で、近年はほとんどのボスが、タイマー式の自爆装置を内蔵している。

○○＋シュー【〜しゅー】
　画面のスクロールする方向によって、シューティングゲームをカテゴライズしていく際に用いられる略語。原則的に縦画面縦スクロールは縦〜、横画面で横スクロールする場合は横〜となる。ただ、近年は絶滅した感のある縦画面横〜や、コンシューマ版への移植を前提とした横画面縦〜などもあって、なにかと混乱しやすいのが難点。

シューター【shooter】
　射手、砲手といった意味を持つ英単語。ゲーマー（gamer）の中でも特にシューティングゲームを好むプレイヤーのことを指す場合に用いられる（(対)シューティングマニア）。ちなみにアクションゲーマーをアクター、対戦ゲーマーのことをファイターとは呼ばない。

ショット【shot】
　弾丸や砲弾、散弾などといった意味を持った英単語。自機（或いは敵機）から発射される弾のことを指し、形容詞と組み合わせて使われることが非常に多い。例＞メイン〜、サブ〜、サイド〜等。

全方位弾【ぜんほういだん】
　読んで字の如く、発射地点を中心とした360度方向へと撃ち出される弾のこと。見た目にインパクトの強い攻撃だが、実際のところは単なるこけおどしの場合が多い。

○○＋速【〜そく】
　自機の移動スピードを表す単位。パワーアップ等で段階的に速度が上がっていく際に用いられ、1〜のように数字と組み合わせて使っていくのが一般的。その語源が自動車などについている変速機（ギヤ）での速度調整だということは周知の事実。あまり調子にのって上げすぎると、非常に危険な代物。



COLUMN 『ランダム攻撃』って難しい？

　「このボスの攻撃って、ランダムだからキツくってさあ……」なんて言葉、シューティングゲームだとよく耳にしますよね。一見するとごく普通の会話みたいに聞こえる、この「ランダムな攻撃」、これって実際にはどういった攻撃のことを指すんでしょうか？
　そもそも、ランダム【random】とは「手当たり次第、無作為」といった意味を持つ言葉で、これから察するに「適当で予想のつかない攻撃」であるということがわかります。ここで「そんなの難しくて避けられないのは当たり前じゃない？」と思った人は半分だけ正解。実際、適当でまったく予測できない攻撃なんてモノが存在すれば誰だって避けられませんし、ここまで耳にする機会も多いハズがないですよね？　じゃあ、一体なにがランダムなのか……実はコレ、攻撃パターンが選択されている確率のことを指しています。
　つまりは、次に来る攻撃パターンが予測できない＝対応が遅れるために難しく感じている訳で、回避方法がないのとはちょっと違う。たしかに撃ち出された弾を見てから判断していたのでは対応が遅れてしまうけど、弾を撃ち出す前の予備動作（砲門が開く、特定の方向へ移動する等）である程度の予想も可能。ランダム攻撃＝難しい……って訳じゃないですよ。（伊勢猫）

惜しくも！予選落ち用語
白玉【しろだま】：タイトーの人気シリーズ『ダライアス』に登場した得点アイテムで、取った際に入る得点がランダム。その得点はなんと10pts.〜51200pts.と、最大で5120倍もの差が出る悪魔の卵。「暗くなった時に取ると高い」「自機の後ろで取ると高い」等の噂も当時は蔓延したが、ここしばらくシリーズ作品が出ていないので残念ながら不採用となった。

彩京刑事(サイキョウデカ) IC

刑事部屋

彩京が初めて世に送るクイズゲーム、その名も「クイズでアイドル！ ホットデビュー」の情報をキャッチしたのでど～んと[illegible]！ いや公開！ さすが彩京のお膝元！ 進んでるねっ。一色だけどな……

彩京アーケード 塊 第5回

[illegible]カモト[illegible]

ヤマダ課長（CV 山田[illegible]）：[illegible]

広報娘サカモト（CV 増山江威子）：[illegible]「対戦ホットギミック[illegible]ックフォーエバー」とうとう発売されましたね！

ヤマダ課長：[illegible]（誇大表現）、何よりである！ ほれ、このように似顔絵も届いておるぞ[illegible]



広報娘サカモト：これって、どうみ[illegible]

でも、話のネタに（笑）1度は見ておいて欲しいですね。「麻雀探偵[illegible]」を選べばサカモト登場さ!!

ヤマダ課長：あと、このゲームには、今回の脱衣門で紹介されている教師キャラ以外にも乱入キャラが隠されているので、心臓の弱いプレイヤー[illegible]

サカモト：いますね～「ひみつキャ[illegible]

[illegible]

サカモト：今月号の[illegible]で、[illegible]の[illegible]して欲しい[illegible]ですわ[illegible]

ヤマダ課長：[illegible]も[illegible]

サカモト：[illegible]は今月も新[illegible]と、新ジャンルですね！

ヤマダ課長：[illegible]クイズゲーム「クイズでア[illegible]ホットデビュー」[illegible]

サカモト：ホ、ホットシリーズ（笑）第2弾だ～！ [illegible]京ホットシリーズ[illegible]ゲームの方は[illegible]

[illegible]

サカモト：それじゃ「お笑いコース」は吉●興業ですか？ 女とお笑い芸人が七転八倒、最後は爽やかな涙を流せる。そんなゲームだったらいいね！

サカモト：メーカーに「だったらいいね」って言われてもねぇ（笑）。

ヤマダ課長：[illegible]ホットシリーズ[illegible]しい！

[illegible]

特報

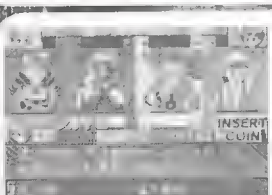
『ホット』シリーズ第2弾!?



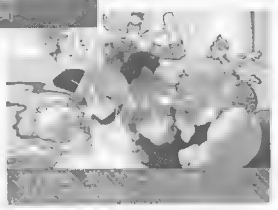
『対戦ホットギミック』シリーズで脱衣麻雀界に一石を投じた彩京から、通信機能を搭載したクイズゲームが新登場！ 彩京の最新情報が見れられるのは……「彩京刑事」だけ!!

彩京とMOSS

実はこのゲーム、[illegible]子育てクイズマイ・エンジェル」などアーケードで数多くのクイズゲームを産み出してきたメーカー、MOSSが製作を担当。前回の「ガンスパイク」がカプコンと彩京のタッグならば、こちらは彩京とMOSSの強力タッグ……といった感じ。当然、（たぶん）脱衣シーンはないので勘違いしないでね！



制限時間内に選択するところや正解ノルマなどはお馴染みのシステム。視聴率にはどのように反映されるのか？



突如、乱入してくるお笑い芸人達！ どうでもいいけど、同じ世界の住人とは思えませんよね……。

どのコがお好み？

アイドル育成モード

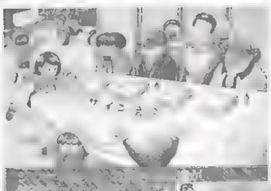
クイズに答えて視聴率を稼いで、アイドル候補生の女のコ達を一流のテレビアイドルへと育てていくモード。知識はともかくとして、歌唱力ってどうなるの？

2つのモードから1つを選んでプレイ可能！

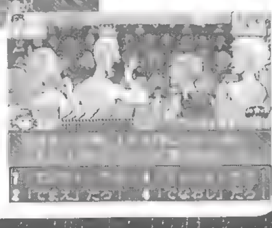
業界騒然の新機軸！

お笑い芸人育成モード

さすがは彩京（？）！ やってくれました。個性的な面々がお笑いスターを目指す、問題の育成モードがコレ。別の意味でちょっと恥ずかしいような気が……。



お笑い芸人モードにも差別無く、しっかりとイベントがあります。内容まで責任持ちませんが……。



物語の展開に合わせてステージの構成も微妙に変化。問題の出題傾向もステージで変わってくる？



クイズのほかには、ちょっとしたミニゲームなんかもあったりするぞ！

今年の夏頃から全国で稼働開始（予定）！ その登場を……刮目して待て!!

ゲー事典

脱衣門デラックス見～ろ～や～。ここの担当者もいろいろやってるから見～ろ～や～ こないだ、ライターの橋太郎が取材中に「ホットギミック4エバー」をプレイして、サカモトさんに5巡目で負けてたよ。かっこわりー！ 俺？ 俺はねー、1人目の鉄砲玉のサブに負けました。旅に出たいと思います。

ジャンク新聞

第5号
平成12年5月30日発行
担当：はまー

コンボBBS、投げ経由などの理由で確定ではなくても、とりあえず「ヒット表示さえつながりゃOK」な基準でいきますので……。

combo BBS 連続技掲示板

〜もうすぐ夏だよMVC2祭り〜

DCでのネット接続（対戦）プレイヤーが増えてきた影響か、『MVC2』の投稿が結構きております。しかし、なぜかキャミィやマグニートーに集中する傾向が……。求む新キャラ！

マーヴル VS. カプコン 2：マグニートー

●{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ}→スーパージャンプ強Ⓚ→空中ダッシュ（前斜め下）{⬇＋弱Ⓚ→中Ⓟ}→【着地後ジャンプ{弱Ⓟ→⬇＋弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}】×n

『MVC2』はアシストを使ったコンボが多いですが、これはマグニートー1人で可能な永久コンボです（対ジャガーノートで確認）。空中でポンポン浮いてる相手が笑えます（X-MEN VS. SFを思い出す）。ジャンプ後の弱Ⓟと⬇＋弱Ⓚのつなぎをできるだけ遅くするのがコツです。　（千葉県　菊月 零さん）

すでにシリーズ恒例となりつつある、磁界王の永久コンボ。こちらで調べたところ、ループ部分は上記のものだけでOK（投稿ではもう少し複雑でした）。また、ループ部分から中Ⓚを省けば、普通のキャラにも入るように。

マーヴル VS. カプコン 2：ルビィ ハート

●ジャンプ強Ⓟ→ダッシュ{しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟor立ち強Ⓚ}→スーパージャンプ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}→フランメール（方向転換⬆⬇⬇⬉）→{しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ}→スーパージャンプ{弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ}→フランメール……（以下繰り返し）

画面端限定のゲージがあるかぎり入り続けるコンボ。相手がダウンする前に拾っているのがポイントです。　（神奈川県　DAIさん）

これまた永久系。『MVC2』のハイパーコンボゲージはMAX5なので、5回まではループできるはず（ボクは4回しかできませんが……）。最後の方向転換（斜め下）時に2ヒット以上すれば比較的楽につなげられるが、フランメールから直接しゃがみ強Ⓟを当てた方が安定するかも（ゲージ効率は悪くなる）。なお、タイミングが遅れても、相手がダウン回避しなければ1回だけ拾い直しが可能。

マーヴル VS. カプコン 2：バレッタ

●【ビューティフルメモリー→ダッシュ{弱Ⓚ→強Ⓚ}】×4→ビューティフルメモリー→ダッシュ{弱Ⓚ→中Ⓚ}→スーパージャンプ{弱Ⓟ→中Ⓟ}→2段ジャンプ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ}→着地後ジャンプ{弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ}

画面端、対ザンギエフで確認。5ゲージ使ったお遊びコンボですが、ちょうど相手を倒せて美しいです。　（？？県　WHTさん）

ビューティフルメモリー後（計5回）にダウン回避されてしまうと決められないのは残念だが、知らない人には2セットぐらい決まるかも。エリアル中の2段ジャンプは、レバーニュートラルで弱Ⓟ→中Ⓟを入力したあと、⬆へ入れっぱなしにすればOK（自動で2段ジャンプになる）。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士：嘉神 慎之介

●空中弾き→降炎襲→乱舞奥義（打ち上げルート）→劫炎爪→礁咆吼→（昇華）紅蓮朱雀

ステージの真ん中くらいから始めて、乱舞奥義の打ち上げ時に画面端にいるようにすると決めやすいです。　（埼玉県　M.Dさん）

なぜか当コーナーでは大人気の『月華2』。MVS＆ネオジオでしか遊べないのに、根強い人気を誇ってます。聞いた話ではわりと有名らしいんですが、何だかんだでカッコいいので採用しました。

こんぼ昔話

〜のけぞりの長いゲームの巻〜

連続技の原理＆原則は「相手のくらいモーション中に次の技を当てる」ということ。これさえ守っていれば、「必殺技→通常技」だろうが「地上攻撃→ジャンプ攻撃」だろうが、見た目不自然でもつながったっておかしくはない。

●ストリートファイターIII
いぶき：ジャンプ弱Ⓟ→強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→追い裏拳（強Ⓟ）→中飛燕→霞朱雀

ゲームのテンポが早いので印象は薄いが、強攻撃によるのけぞり時間の長さはかなりのもの。単発強攻撃後の「ヒット確認ノーキャンセルスーパーアーツ」が注目されていたことからも分かるだろう。

また、特定キャラの特定のやられ方が、通常より長い時間のけぞるということも、このゲームの隠し味。ダッドリー同士の【立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ】×nの打ち合いや、アレックスvsエレナの【中フラッシュチョップ】×nなど、極まった光景が実戦でも見受けられた。

そのほか、スタンを介したヒット数継続や空中コンボなど、相手をやられっぱなしにするネタには事欠かない。実はかなりイカれてた!?

●ワールドヒーローズ2
ブロッケン：ジャンプ強Ⓟ→立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→➡＋強Ⓚ

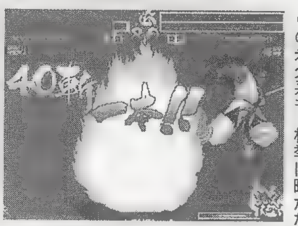
ジャンプはフワリ、でも地上戦はキビキビしている『WH2』。全体的に地上技の振りが早く、のけぞり時間はジャンプに合わせたように長いため、これまたコンボが入る入る。手足が伸びる「遠距離型」であるはずのブロッケンからしてこれで、ほかのキャラも強攻撃のバーゲンセール。というか、弱Ⓟ×3（コンビネーション）から歩いて弱Ⓟ×3がつながるキャラもいたりして、基本的にかなり危険。めくりもかなりアヤしい判定だったので、密着＆裏側からの強攻撃×nは日常茶飯事だった。

なお、基本2ボタン仕様の関係上、先行入力がバリバリ効くため、これらのコンボは慣れれば簡単。加えて気絶ありのコンボ補正なしでは……。

●サムライスピリッツ
覇王丸：ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬り

のけぞり時間といったら、やはりこのシリーズを外すワケにはいかないだろう。刃物で斬られているだけあり、その痛がりよう（？）もハンパではない。ちなみに前記の連続技は、条件次第ではそれだけで即死。体感時間にして5、6秒はあろうかという刹那の2ヒットは、連続技の緊張感を再確認するに相応しい。

同シリーズにおけるのけぞり時間へのこだわりはこれだけではない。「着地直前でジャンプ強斬りを決めるとのけぞりが長くなる」という現象を利用した、シャルロットの「ジャンプ強斬り×n（シリーズによって変化）」はインパクト抜群。また、斬紅郎無双剣＆天草降臨での背後からの永久系も、枚挙に暇がない。



シリーズが進むにつれ、コンボの段数もエスカレートしていった侍魂シリーズ。

ゲー事典 **アシストが出にくい？：**『MVC2』でよく「ヴァリアブルアシストが出ないことがある」という話を聞くけど、とりあえず「パートナーボタンを押しただけではダメで、すぐ離さないとアシストキャラがこない」というのが一因かと。もっとも、その「出にくさ具合」からして、ほかにも原因がある可能性も充分に考えられるのだが……。

Reverse side of PCB

基板の裏側

それは、ある意味興奮

たとえば、[illegible]1
20円入れてジュースを買っ
たら、[illegible]
たとする。[illegible]
「普通とは違うことをしてし
まった自分に[illegible]
つつ、[illegible]
す。自分が飲む以外のジュー
スはとう[illegible]するかなどの[illegible]
い[illegible]にぶち当たる。それは
バグ技もしかり。通常ではあ
りえないフィーバー状態にひ
たるのも束の間、結局は「望
んだジュースが1本出てく
る」のをありがたく感じるこ
とになるのかもしれない。
要するに、ジャ○ー○ート
のアレ、対戦で使っちゃった
ら（中略）と説教してみたり。

018 壁を切り裂かない衝撃波

マーヴル VS. カプコン2

ガイル（アシストタイプα）
を使い、スナップバック（パ
ートナーB）を出してからヴ
ァリアブルコンビネーション
を出すと、サマーソルトの衝
[illegible]
しまう（攻撃判定あり）。相手
[illegible]
イラルの剣が飛ばなくなった
[illegible]
（埼玉県 [illegible]さん）
は[illegible]
スナップバックは当てなくて
もいいが、パートナーAでは
不可能。スナップバック後に
技（投げ含む）を出すと、こ
の現象は起こらなくなる。
ちなみに、スナップバック
後にヴァリアブルアタックで
交代すれば、ディレイドハイ
パーコンボにこの「衝撃波残
し」を組み込むこともできる
（打ち上げたあと落下地点に
残しておいて3人目につなぐ
など）。また、衝撃波はいく
らでも残すことができる。[illegible]
しまくると処理落ちが激しく
なっていき、お互い全ての打
[illegible]
るぞ（タイムの関係上DC版
でないとほぼ無理だが）。

019 一人オラムダ

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

[illegible]キャラに花京院、[illegible]
ヤラに「オラムダ合戦」がで
[illegible]
の花京院は[illegible]
ドスプラッシュを乱射してい
るが、それには攻撃判定がな
く、一定時間が経過すると花
京院がふっとんで終了。
（[illegible]さん）
は：オラムダ合戦が発生する
[illegible]
すればいいので、アウドゥル
[illegible]
オラムダ合戦中の花京院は無
敵状態で、ダメージを与える
ことはできないようだ。

020 インチキ[illegible]

[illegible]

使用[illegible]
義（打ち上げルート）で相手
を[illegible]
セルをかけて静かなる鼓動を
[illegible]
ージを[illegible]められる。
（?.?県 takamiさん）
は：小ネタ系。楓（通常ルー
ト）、斬鉄（下段ルート）、守
気（全て）などでも、[illegible]
義フィニッシュ→キャンセル
[illegible]

021 ひとりでできるもん

[illegible]

タイムオーバーになる瞬間
にチェンジ投げを決めると、
パートナーキャラが出てこず
[illegible]
でやられモーションを取る。
（大阪府 ロボ燃さん）
は：小ネタ系その2。「有名だ
とは思うけど、じつは知らな
い人がいるかも」というネタ
[illegible]
んどん送ってください。

SECRET COMMAND DATA BASE

～ヘンな乗り物inレースゲー～

[illegible]
て、[illegible]
届け。レースゲームではよく
「隠し車種」が用意されている
が、その中でも「それクルマ
ちゃうやろ」というものをピ
ックアップしてみた。最近は
レースゲームって少ないけど、
[illegible]

●サイバーサイクルズ
・赤いスクーターに乗ったペンギン
コース選択後、バイク選択
画面になるまで視点切り替え
スイッチを押しっぱなしにし
て、バイク選択画面で以下の
コマンドを入力（NKはWI
LD HOG、GPはNVR、
SFはAnthiasを表す）。
[illegible]
のとき……カーソルをNKに
合わせてブレーキ1回、GP
に合わせてブレーキ1回、S
Fに合わせてブレーキ5回、
[illegible]
のとき……カーソルをNKに
合わせてブレーキ3回、GP
に合わせてブレーキ1回、S
Fに合わせてブレーキ3回、
[illegible]
成功すると、Anthias
[illegible]
行性能はAnthiasと同
じだが、コースに合わせて専
用のBGMが流れるのが特徴。

●GTIクラブ
・犬
[illegible]
レバーを前に倒した状態を維
持しつつ AT・MTの切り替
[illegible]
でスタート[illegible]
[illegible]
りが効かないので、アクセル
を[illegible]
ないところは曲がれない。
[illegible]
の犬が公園にもいるぞ。

●マンクスTT
・ひつじ
コース選択後、トランスミ
[illegible]
マンドを入力。
[illegible]
↓下↓下」、バイク本体を「左
↓右」と傾ける。ブレーキを
ON「アクセル[illegible]
[illegible]
コーナリングがやや難しくな
る（テールがいきなり滑りだ
す）。なお、ライダーが乗って
いるのはプレイヤーのひつじ
のみ。まわりはひつじ単体で
[illegible]

●ラウンドトリップRV
・すし
[illegible]
ッション選択画面でBGMボ
タンを「1→3→2→4→3
[illegible]
押すと、「すし・カー」を選択
[illegible]
（?）の対応は以下のとおり。
[illegible]
「トライアル」もしくは「対戦
トライアル」でしか選択する
ことができない。

情報求ム!!

●連続技掲示板
ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦で使える使えないは関係ナシ！ なるべく旬のタイトルがいいけど、埋もれてしまったマイナータイトルのものも激募集中。

●基板の裏側
普通のプレイとは明らかに異なる、ちょっと「?」な現象を大募集。「意図的」なものではなく、突発的・偶発的に起こってしまう特殊現象（俗にバ○ともいう……）が中心だ。

あて先
[illegible]

ゲー事典 コマンドーの即死投げ：キャプテンコマンドーの強Ⓚ投げは、レバガチャ＋ボタン連打でダメージを増やすことができる。うまくいけばゲージ[illegible]の体力を奪えるうえ、それに[illegible]電やられのエフェクトが消え、相手が外れなくなることも（もちろん即死！）。ただし、対戦[illegible]レバガチャ・ボタン連打で抵抗できるので[illegible]



OLD GAME MUSEUM

スターフォース

84年/テーカン(テクモ)

TEXT：RED

偉大すぎる始祖により紡がれ始めた縦スクロールシューティングの歴史。対地対空撃ち分けシステムがスタンダードになろうとしていた縦シュー創世記、革命的な異端児が産声をあげた…

STAR FORCE ™

ゼビウス星からの脱出 異端のシステムは次代の主流に…

今を遡ること18年前、縦スクロールシューティングの歴史は、82年にナムコから発売された『ゼビウス』から始まったと言っていい。語りだしたらキリがないほどの名作だが、ゲーム的には、空中の敵と地上の敵をそれぞれ別の武器、2ボタンを使って撃ち分けるシステムが大きな特徴の一つだった。

このシステムはゼビウス自体が大ヒットしたこともあって、その後多くの作品に取り入れられていくことになる。対空・対地撃ち分けのシステムは、後に「ゼビウス・タイプ」という言葉を生むほどメジャーなシステムとなっていったのだ。

しかし、ゼビウス・タイプという言葉が生まれたという事実は、皮肉にもそれが「主流」ではなくなったことを意味するものでもあった。ゼビウス・タイプはいつしかその勢いを失い、次なる勢力に主流の座を明け渡すことになっていったのである。その座を奪い、現在につながるシューティングの流れを作った原点、それが『スターフォース』だった。

偉大だった新システム ～共通弾という概念～

スターフォースのゲーム的な特徴と言えば、空中の敵も地上物も同じショットで撃つことができる「対空対地共通弾」のシステムだろう。現在では「システム」などと言うのもはばかられるほど、当たり前になっているこの仕様だが、各メーカーがポスト・ゼビウスを夢見てゼビウス・タイプを乱発していた時期には、変わり種といってもいい存在だったのだ。当時は、このシステムを「退化したもの」「単純」と感じた人も、少なからずいたのではないだろうか。

しかし、この「対地対空共通弾」のシステムはマニア、一般客を問わずに大いにウケた。空中物だろうと地上物だろうとおかまいなしに連射でなぎ倒せるゲーム性は、ゼビウス・タイプにはない爽快感を味わせてくれたのだ。

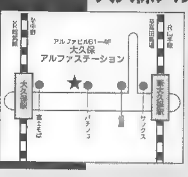
ゼビウス・タイプの対地攻撃、すなわち「爆撃」は、戦略的な面白さと引き替えに、多少の爽快感を犠牲にすることで成り立っているシステムだったと言える。空中の敵や弾に対処しながら地上の敵を狙い撃つ、という作業は、プレイヤーに複数の異なった「負荷」を同時に与えるものだからだ。

もちろん、その「負荷」が面白いと感じさせるものだったからこそ、ゼビウスは名作たりえた。が、スターフォースはその逆を行った。「負荷」を一本化し、スピード感あふれる、破壊と弾避けの面白さに集中できるゲーム性に仕上げてきた作品だったのである。

ゼビウス・タイプのシステムとスターフォースが生み出した共通弾の概念。それぞれが異なる魅力を持ったシステムだったし、優劣を論じようとするのはナンセンスだ。しかし、どちらがより多くのプレイヤーに好かれたのかは、この十数年の歴史が、明確に判定を下しているのではないだろうか。

やはり、アーケードという市場においては、分かりやすくストレスの少ない面白さのほうが、より多くのプレイヤーに支持されやすい、ということなのだろう。

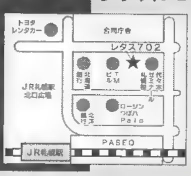
大久保アルファステーション



●主なレゲータイトル
ダーウィン4078、飛翔鮫、達人、グラディウスII、サイドアーム、大魔界村、地獄巡り、メルヘンメイズ、ファイネストアワー、A-JAX、モンスターランド、ファイナルファイト、バルキューブ、他多数
全4フロアのうち、B1フロアがすべてオールドゲーム

〒169-0073
東京都新宿区百人町2-1jhg7-2アルファビル
TEL　03-5330-8005
●アクセス方法
JR山手線新大久保駅より徒歩1分
JR総武線大久保駅より徒歩1分

レタス702

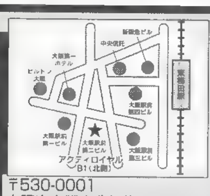


●主なレゲータイトル
熱血硬派くにお君、パイプドリーム、ゴールデンアックス　デスアダーの復讐、魔法大作戦、闘神ブレイザーズ、爆烈ブレイカー、ナイトスラッシャーズ他(月1ペースで入れ替え)

〒060-0807
北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F
TEL　011-737-6165
●アクセス方法
JR札幌駅より徒歩3分

OLD GAME のある店

アクティロイヤル



〒530-0001
大阪府大阪市北区梅田1-2-2-B1-5大阪駅前第2ビルB1(北側)
TEL　06-6345-0219
●アクセス方法　JR大阪駅より徒歩5分／地下鉄梅田・東梅田駅より徒歩5分／地下鉄西梅田駅より徒歩3分／阪急梅田駅より徒歩10分，阪神梅田駅より徒歩5分

全筐体数のほぼ半数がオールドゲームという、アクティロイヤル。ドルアーガの宝物表やウルフファングの装甲機兵表など、ファンには嬉しいサービスが用意されている。

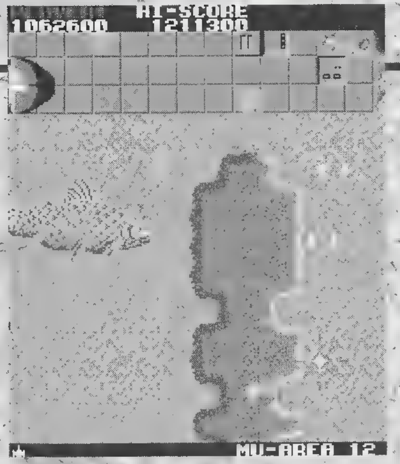
タイトルの入れ替えは10日～1ヶ月ほど。ラインナップはHPで確認が可能。稀にナイトストライカーやドラゴンガンなどの大型筐体物(通常筐体を改造)も入るそうだ。ネオジオタイトルは新旧共に充実！　店員の方に言えばお望みのタイトルに交換してくれるぞ。

●5/17現在のレゲータイトル
ドルアーガの塔、1941、魔界村、雷牙、ウルフファング、F/A、サンダードラゴン、USネイビー、バース、バブルシンフォニー他

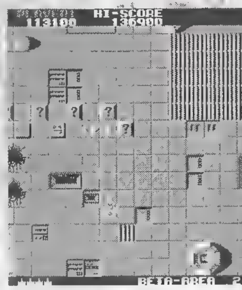
ゲー事典　アクティロイヤルHP　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/6184/

	対空対地撃ち分け系の代表作	対空対地共通弾系の代表作
82年	ゼビウス (ナムコ)	
83年	イスパイアル (オルカ/タイトー) スタージャッカー (セガ)	
84年	ジャイロダイン (タイトー) ザビガ (データイースト)	スターフォース (テーカン)
85年	ワイバーンF/0 (タイトー) ハル21 (SNK)	エグゼドエグゼス (カプコン) タイガーヘリ (東亜プラン/タイトー)
86年	アーガス (NMK/ジャレコ) ダーウィン4078 (データイースト)	スラップファイト (東亜プラン/タイトー)
87年	A-JAX (コナミ) ドラゴンスピリット (ナムコ)	究極タイガー (東亜プラン/タイトー) ソニックブーム (セガ)

対空対地撃ち分け系は、共通弾系の作品が登場してからもしばらくの間は栄えていた。86～87年などは作品数も多く、名作と呼べるタイトルが何作も出ている。表中にあるアーガス、ダーウィン4078といった作品は、ややマイナーながら強烈な個性を持つ隠れた名作で、ゼビウス・タイプの一言では済ませられないものがある。
共通弾系には、東亜プランが参入したことが大きかった。タイガーヘリ～究極タイガー～と着実に人気を集め、現在のボム＋ショットの2ボタン縦シューのスタイルを確実に築いていった。88年以降は圧倒的に共通弾タイプが多くなっていく。







写真下：スコアによるエクステンドは最初のうちだけなので、マジッカ(?のパネル)によるエクステンドはかなり重要。ゼビウスのスペシャルフラッグに近いフィーチャーだ。
写真右：合体前破壊の5万点ボーナスをねらうため、コアに接近してタイミングをうかがう。コアが光る前に撃ち込んでしまうと、その分耐久力が上がってしまうというトラップがあるので、タイミング＋連射の両方が重要だ。
写真左：100万点ボーナスは地上絵の魚の視線上に隠されていた。とはいえ出現場所を知っていても必ず出せるとわ限らない。敵の攻撃パターンが悪いと、この写真のように100万点を目前にしてミスすることになる。こうなるとマップも先に進んでしまう。

驚異の100万点ボーナス
～地上絵解読～

システム面ではゼビウスとは違う方向性を示していたスターフォースだったが、隠しを含む様々なフィーチャーなどについては、やはり影響を受けていたと思われる部分も多い。「?」マークのパネル(マジッカ)を撃ってめくり、当たりが出たら1機増える、というエクステンドのシステムや、一見何もない場所に隠されているボーナスアイテム(ヒドゥン)などが代表的なところだ。

そして、ゼビウスの時代を一段と盛り上げる要素となった「謎解き」の要素も、巧みに取り込むことに成功していた。象形文字を配した地上絵を解読することによって100万点(！)ボーナスの謎が解ける、というものだ。

地上絵と100万点ボーナスの謎自体は、ゲームの発売とほぼ同時にメディアに露出していたため、当然のようにマニアは大騒ぎ(今思うと、メーカーの思うがままに踊らされていたという感じ)であった。

地上絵自体がかなり先のエリアまで進まないと見られないうえ、プレイしながら一度や二度見たくらいでは、とても解読できるような代物ではなかった。

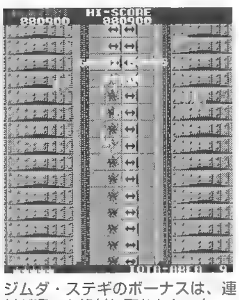
普通にプレイしながら謎を解けた人は、日本で何人いたのだろうか？ というような無茶な謎解きであったが、話題性とミステリアスなムードを高めるという点では大成功。謎が解けた後も、一発ジャックポット的なボーナスとして、プレイに緊張感をもたらしていた。

堅い敵の出現
～連射狂時代の幕開け～

スターフォースが後に大きな影響を与えたのは、共通弾のシステムばかりではなかった。耐久力のある敵や各種ボーナスなど、それ以前のゲームとは段違いの連射力を要求するシーンが出てきたのである。スターフォース以前は、敵が堅くて必死に連射しなくてはいけないゲームというのは、あまりなかったが、以後あきらかに「堅い敵」と「連射がきく自機」が増えていったのだ。『エグゼドエグゼス／85年カプコン』など、モロにこの流れを受けた作品であろう。

翌年に『ハイパーオリンピック／85年コナミ』が発売されたことも手伝ってか、このころはプレイヤーがボタン連射のテクニックを磨くことに執念を燃やし始めた時期でもあった。一般的な「痙攣うち」以外にも、さまざまな連射テクニックが生み出されていったのだ。

なかでも強力かつ物議をかもしたのが「コスリ」である。今ではあまり聞かれない意見だが、当時は「コスリ」を邪道として嫌う風潮もあり、否定派と肯定派に分かれてプレイヤー間で意見が対立していたのだ（まあ、現在の対戦の待ちハメ問題みたいなものだった）。



ジムダ・ステギのボーナスは、連射が遅いと絶対に取れなかった。

【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021 東京都千代田区外神田4-3-10
TEL ／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分
●主なオールドゲーム／リクエストによる
【ゲーマーズ・パシュト】
〒460-0011 愛知県名古屋市中区大須3-31-16近藤ビル3F
TEL 052-261-8460
アクセス方法／地下鉄、名城線もしくは鶴舞線「上前津駅」9番出口より北へ徒歩1分
●主なオールドゲーム／ワイバーンF-0、ジャイラス、ディフェンダー、マグマックス、アーガス、リブルラブル、ドルアーガの塔、ミュータントナイト、ガンスモーク、ブラッディウルフ、他多数（半月に1度コーナーの入れ替えをします）
【ゲームスタジオキューブ】
〒166-0003 東京都杉並区高円寺南4-26-12 B1F
TEL／03-3315-4446
アクセス方法／JR中央総武線「高円寺」駅より徒歩30分
●主なレゲータイトル／R-TYPE、アルゴスの戦士、イメージファイト、空手道、奇々怪界、クォース、ゲイングランド、最後の忍道、グラディウスⅡ、スプラッターハウス、ソロモンの鍵、戦いの挽歌、ドラゴンバスター他多数

ゲー事典 編集のイタキョーの友人で、鋼鉄ジーグの腕でボタンをコスっていたため、「ジーグ」と呼ばれていた人がいるそうだ。「ジーグ」使用は全国1名様だとしても、道具を使う人は結構いて、ハイパーオリンピック時代にはスチール製の定規を使うのが大流行した。当然、このころはゲーセンで連射装置なんて、まずなかった。

自宅で家庭で
業務用ゲーム基板を
動かそう!

ゲーマー究極形態

ARCADER NEO

アーケーダー・ネオ

TEXT:袴田 直樹
http://home2.highway.ne.jp/hakamata/

第5回

『コントロールボックスを選ぼう』

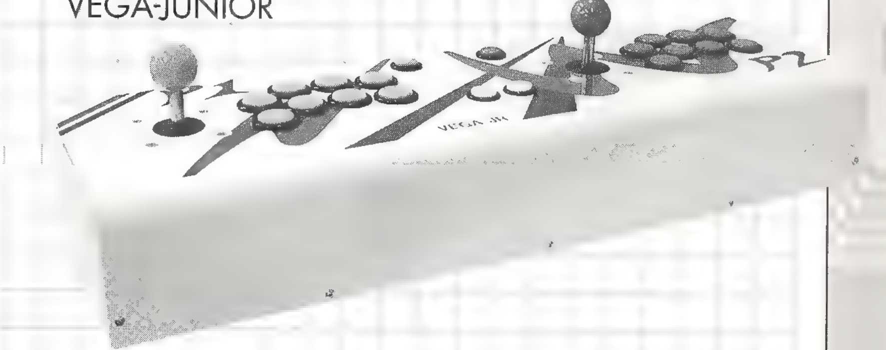
※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、
用語解説付きであることを表しています。

基板を家で遊ぶのに一番手軽で現実的な手段であるコントロールボックス。今回は現在入手可能なコントロールボックスを比較してみたいと思います。コントロールボックスも開発されてから10年以上。いろいろなメーカーが開発を重ねてきて、現在は安定期にあると言えるでしょう。スペック的にも使い勝手的にも、本家のゲーム筐体を完全に上回っていますね。それでは各機種を見ていきましょう。

8ボタンなのにお手ごろ価格

価格的にも機能的にもお手ごろなモデル。前モデルは価格の高さが目に付いたので、そのへんを頑張ったのでしょうか。2L16B(片側8ボタン)ということで、MVSやクイズなどにもハーネス一本で素直に対応。シンクロ/ノーマル連射切替というのもこのモデル唯一の機能となっています。また、この機種だけ15Aの大容量電源を搭載しています。大型筐体用ゲームなどの「大食らい」の安定動作にプラスです。

VEGA-JUNIOR



ハッピー商会 VEGA-JUNIOR

市価約29,800円

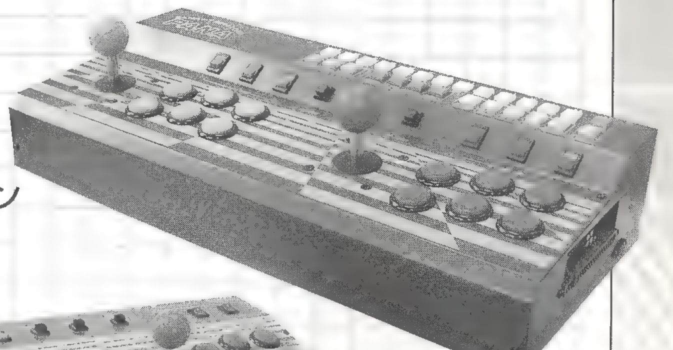
コネクタ仕様/位置	拡張SAM式56P/背面
音声出力	ミニプラグ(STEREO)
スピーカー	×
RF出力	OPTION
ビデオ出力	OPTION
S出力	OPTION
RGB出力	OPTION
TESTスイッチ	○
連射装置	ノーマル/シンクロ連射、速度3段階
電源容量	+5V15A
備考	——

基本性能は備えている上にコストパフォーマンスが高い。初心者に一番売れているモデルでもある。ボタンも8個。

デザインに関して賛否両論アリ。気になる人は再塗装やデザインシートを貼ってみるのもまた楽しみのひとつかな。

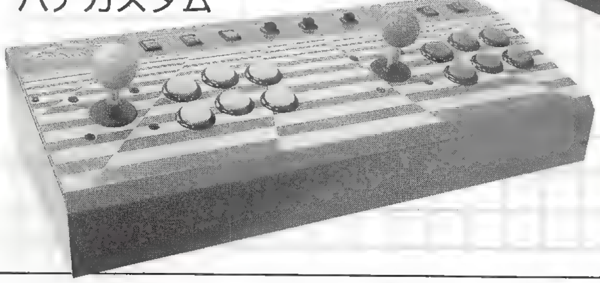
麻雀一体型筐体・老舗の開発力

このモデルの歴史は長く、ルーツはKICのキックスというモデルで、登場から10年にもなります。麻雀パネル一体型のモデルがあるのが最大の特徴。本体カラーはグレーで、事務机を思わせます。連射切り替えのスイッチは3つあり、弱P弱K、中P中K、強P強Kと縦2つのボタンをそれぞれON/OFFするようになっています。



パナツイン

パナカスタム



ストーク パナツイン・パナカスタム

市価約36,000円(ツイン)/市価約34,000円(カスタム)

コネクタ仕様/位置	拡張タイトー式44P/右(後)
音声出力	ミニプラグ(MONO)
スピーカー	○
RF出力	OPTION
ビデオ出力	○
S出力	○
RGB出力	OPTION
TESTスイッチ	×
連射装置	ノーマル連射、速度連続可変、縦列ごとの個別連射可能
電源容量	+5V7A
備考	麻雀パネル一体型(ツイン)

唯一麻雀一体型モデルの設定があり、いちいちコンパネを用意する手間が省ける。連射SWも切替のしやすい位置にある。

1P2P間が広がったロング版とはいえ、2P同時プレイ時の狭さは否めない。これはペアパネル全機種に言えることだけど。

●ARCADER用語解説●

①【コントロールボックスの機能】……しかしいざ使ってみると連射の切替スイッチが手元から遠かったり、映像がうまく変換できなかったりする。特にRGB変換はいくら調整できるといっても、それでどうにもならない場合もよくある(色が付かない・画面が切れる)。付加機能も重要だが、あまり当てにしすぎないほうが無難だ。基板からの映像は厳密な規格化がされていないので、クオリティの意味でも、トラブルを避ける意味でも、RGB接続するに越したことはない。

②【キック付きハーネス】……格闘ゲームを遊ぶときに必ず必要となるキックハーネスは、あって困るものではないので、最初にハーネスを買うときはキック付きのJAMMAハーネスを買おう。ただ、キックハーネスは大きく2種類ある。CP-SYSTEM(Ⅰ)方式と、CP-SYSTEMⅡ方式だ。ストⅡなどがⅠ、スーパーストⅡからⅡになっている。Ⅰ→Ⅱの変換コネクターは売っているので、ストⅡも遊びたいならⅠ方式にしよう。

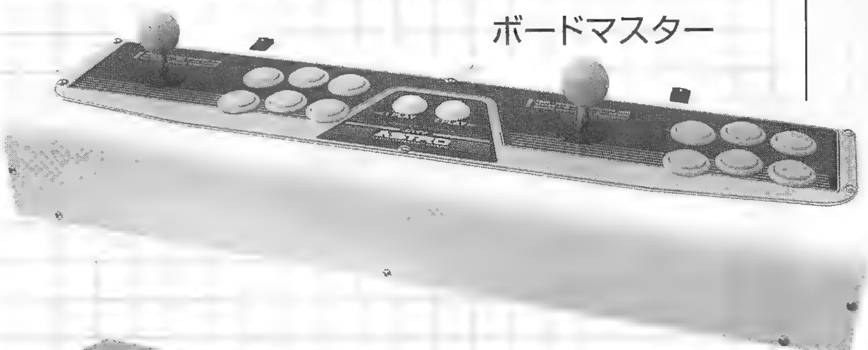
③【ヒューズ飛び】……ヒューズならまだしも、電源が飛ぶこともままある。電源はまさにコントロールボックスの心臓部なので、そうなったら素直に修理依頼した方が賢明だ。構造が分かるのなら適当な電源と交換してしまえばいいのだが、割と体積の小さいモデルを使ってることが多いので、適当な電源だと収まらないことが多い。

④【ヒューズの入手】……以前はちょっとした電気屋さんならヒューズが入手できたのだが、最近では修理部品扱いとなって(つまりヒューズを付け替えるなら修理を依頼しろということだ)いるようで、店頭で売っているのを見かけなくなった。もちろん、秋葉原や案配のいいホームセンターへいけばいくらでも手に入るのだが、いざというときにないと困るもの。どうしても切れることが多いので、だまされたと思って、それぞれ3本ずつぐらい用意しておこう。

ゲー事典
ストーク:〒213-0022 神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘1F TEL:044-754-7596/FAX:044-754-7597
シグマ電子:〒673-0541 兵庫県三木市志染町広野5丁目254番地 TEL:0794-84-0476

セガ人御用達&高機能ビデオ回路

デザイン的にはもっとも無難な感じ。色は白を基調としているので、セガ製の筐体「アストロシティ」を彷彿とさせます。連射装置はシンクロタイプで30/15の2スピードが選べ、各ボタンそれぞれ連射のON/OFFができるので使い勝手は良いです。また、ヒューズの交換が本体背面からできて楽という特徴も。このありがたみは、使い込むうちにわかってくるでしょう。画面の左右位置を調整できるのもポイント。



ボードマスター

ボード・A　ボードマスター

市価約47,000円

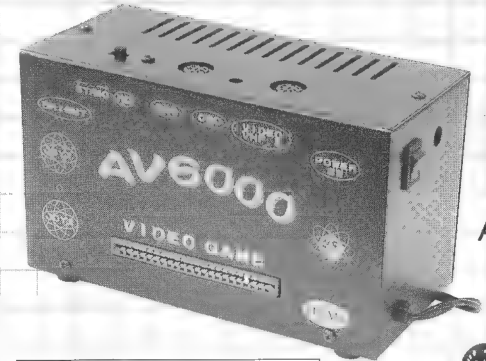
コネクタ仕様/位置	拡張タイトー式44P/左
音声出力	RCAピン(MONO)
スピーカー	○
RF出力	OPTION
ビデオ出力	○
S出力	○
RGB出力	OPTION
TESTスイッチ	○
連射装置	シンクロ連射、速度30/15切り替え 個別連射可能
電源容量	+5V7A
備考	画面左右位置調整可能

○ アストロシティのデザイン（というかそのもの）のコンパネを使用。部屋にアストロを搬入できない人はコレで満足かな？

× ペアパネル系では一番高いモデルとなっています。その代わりパーツはしっかりしたものですが。でも6ボタン。

独立コンパネで悠々プレイ

対戦をガンガンやるならこのモデルでしょう。せっかく自宅で遊ぶのなら、このセパレートタイプで悠々とやりたいものです。8個もあるボタンの配置や2-4-8方向切替など、細かいセッティングも可能で、なんと同時押しまでサポート。考えられる唯一の不自由さはツインレバーのゲームが困難なことくらいかな？



AV-6000



Σ8000TB

シグマ電子　AV-6000 ・ Σ8000TB

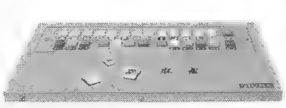
市価約26,000円（AV-6000）／市価約15,800円（Σ8000TB）

コネクタ仕様/位置	拡張SAM式44P/前
音声出力	ミニプラグ(STEREO)
スピーカー	×
RF出力	OPTION
ビデオ出力	OPTION
S出力	OPTION
RGB出力	OPTION
TESTスイッチ	×
連射装置	ノーマル連射、速度連続可変 個別連射可能、ロック機能
電源容量	+5V7A
備考	ボタンアサイン、同時押し設定可能

○ 唯一のセパレートパネル設計。広い部屋なのに片寄せ合って（しかも男同士で）対戦せずに済むという点が大きなメリット。

× 2P分揃えると結構な金額になってしまうということ。2P分は接続ケーブルが別売りなど値段設定が割とややこしい。

OPTION



AV-6000用麻雀パネル

取材協力：株式会社トライ（コントロールボックスも扱ってるぞ）〒101-0021千代田区外神田神保町3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 TEL：03-5295-0667

コントロールボックスの構成

コントロールボックスは、ゲーム筐体の基本的な機能を箱に詰めて、さらに連射回路とビデオコンバータ回路（基板のRGB信号をビデオ信号に変換する）を内蔵したもので、基板を家庭で遊ぶのに便利なものです（①）。コントロールボックスは、前回紹介した基板屋さんで買えます。今回紹介した市価は、調べた中でもっとも安かったものを取り上げましたが、問い合わせた基板屋さんで少しくらい高くても、あまりいじめないでくださいね。なんにせよ、これさえあれば基板を家で遊ぶことができるわけです。

おっと、ハーネスもいっしょに買うことも忘れないでください。ハーネスとは基板とコントロールボックスとをつなぐケーブルの束のことで、大体3,000円〜4,000円ほどで売られています。必ず必要なので、予算にハーネス分プラスしてください。よほど昔の基板を買わない限りは、それぞれの機種用のJAMMAのキック付きハーネス（②）を用意すればOKです。ちなみに、ハーネスはボードマスターとパナツインがまったく同じ規格となっています。

接続は基板をつなぐハーネスとTVとつなぐ映像/音声ケーブルだけです。ほとんどのモデルにはビデオケーブルがセットされていますが、是非Sケーブルを用意したいものです。

トラブル&メンテナンス関係

コントロールボックスにも故障はあります。故障の大半は断線・接触不良による動作不良、またはショートによるヒューズとびです。ちょっとした接触で電源ラインのヒューズはとびがちなので、スペアは用意しておいたほうがいいでしょう（③）。ボードマスターは外部から簡単に交換できるので便利ですね（④）。

あとはボタン・レバーですが、部品売りされているので壊れても交換可能です。

拡張ケーブル&オプションパーツ

ボードマスターのRGBケーブルは、業務用と家庭用で微妙に違うRGB出力レベルを考慮して2種類用意されています。そのままのラインをTVに入力するとナムコの基板などで色がにじんだりするためです。また各機種用にいろんなテレホビー機の変換ケーブルが用意されていたりしますが、プレステケーブルはある時期（カプコンでいうとZERO3）を境に、まともに動作しないという報告があります。ご注意ください。

最後にカタログ中の表記について補足しておきましょう。映像出力の欄は、ケーブルが付属しているかどうかということではなく、一般的なケーブルが使用できるかどうかを表しています。「OPTION」という表記は、そのコントロールボックス専用のケーブルを使うということを意味します。ビデオ出力、S出力は「OPTION」ではないほうが使い勝手はいいでしょう。

※前号のお詫びと訂正……哲信クリエイトさんのURLが違っていました。謹んで訂正致します。……（正）http://webshop.to/tsc/

20世紀アーケードゲームの表現

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

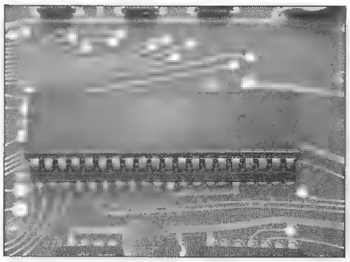
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

1980年/昭和55年

セガ

カーニバル/Carnival(Cocktail)

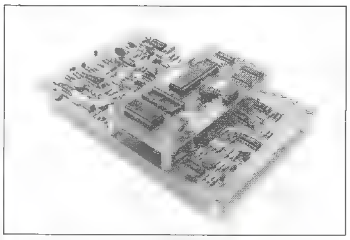
開発元：セガ　ジャンル：シューティング
発売元：セガ　操作系：2方向レバー1ボタン

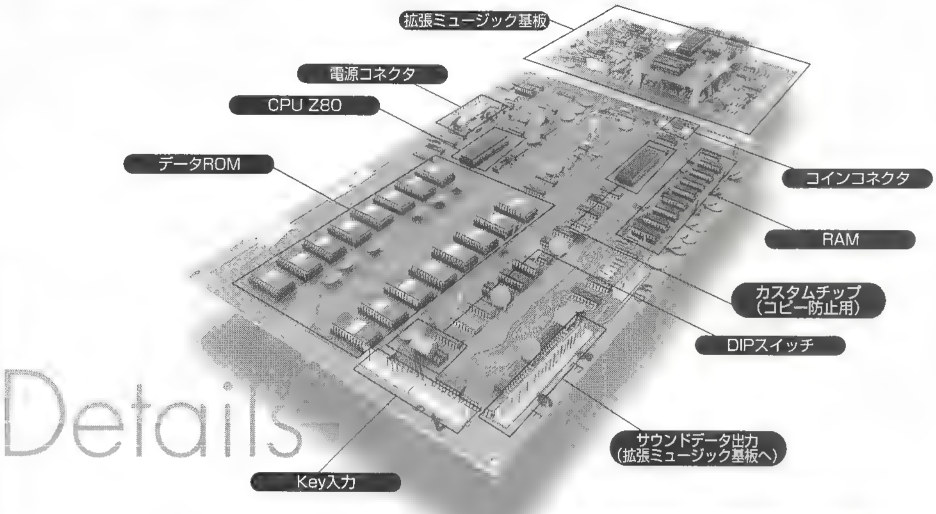

CPUはZ80・純正のZILOG製だ。


美しい曲線を描くプリントパターン

システムボード：	無名
CPU：	Z80/I8039
サウンド構成：	AY-8910
表示色数：	64色
スペック：	専用ハーネス・2枚基板・±5V+12使用

80年代開びゃく 緑の小悪魔がやってきた


拡張ミュージック基板は2枚組。



用語解説

グレムリン(Gremlin)：セガ『ヘッドオン』、セガ『エリミネーター』、タイトー『サファリ』、ナムコ『ジービー』など日本製のゲームをOEM製造し、海外でリリースしていたメーカー。
Z80：ザイログ社の開発による8bit CPU。1976年に登場。8080互換の命令を持ち、高速に動作するなどCPUとしては優れていたが、intelの8080の普及率の前に、メインストリームでは破れ去ることになる。一方日本国内では、NECのPC-8800シリーズへの採用、MSX、X1、数々のアーケード基板への採用が相次ぎ、メジャーCPUとして一時代を築いた。ちなみに、ナムコの『ゼビウス』は、Z80を3つ搭載。モトローラのMC68000同様、ゲームプログラマーに愛されたCPUだ。
BGM：本作で流れるBGMは名曲『スケーターワルツ』。この感じが80年代。

HARDWARE CHECK

Gremlinのクレジットから、海外製のOEM版であると推測されます。これと同仕様の基板で作られたゲームに、ヘッドオン、侍、トランキライザーガン、ディープスキャンなどがあります。それらと違うのが拡張ミュージック基板。これのおかげでやっと音楽も鳴るようになりました。効果音のみでは味気なかったものが、なにやら楽しげな雰囲気に。エッジコネクタはなく、プリントパターンが職人の技を想起させる曲線を描いています。



Gremlinのロゴマークが基板上に刻まれる。製造はアメリカ合衆国。



画面には常にSEGA 1980の表記が。どこかまろみのあるゲーム画面。

驚異!! 弾食う箱

限られた弾数で標的を撃ち落としていくシューティングです。"狙って撃つ"というシューティングの本質がここにあります。標的はふくろう・うさぎ・鳥の3種。B・O・N・U・Sの文字を撃って揃えるという80年代のゲームの代表的なフィーチャーも早々と盛り込まれています。弾補給は、たまに流れてくる弾箱を撃つことで行なえます。

鳥がぎこちないアニメーションでハラリハラリと下に降りてきて、撃ち逃すと突如パックマンのように画面下の残弾を食べてしまいます。弾を撃ち尽くすとゲームオーバーなので、被害は深刻です。

驚くのは右の列。得点表記はさておき、その下の♪を撃つことによりBGMのON／OFFが可能というフィーチャーが！　貴重な残弾を使ってまで音を消す意味があるのでしょうか？　開発者はBGMが鳴るのが嬉しくて、なんとかアピールしたかったのではないかと推測するのですが……。例によって弾がなくなると、楽しいカーニバルはただちに終了と相成ります。

ゲー事典 拡張ミュージック基板にはCPU、ROM、RAMなどが載り、1つのコンピュータとして完結している様子。メインボードからの命令で、曲を止めたり(音符を撃ったとき)スタートしたりという仕組みのようだ。……うーん、なんというか……「エレキット」ライクでなんとも牧歌的な感じだ。(編集)

無作為に集計！　無謀に発表！

無差別範疇十傑集

第5回テーマ　思ひ出の投げハメ

今回はネタ切れ気味のC・LANに代わり、投げキャラ大好きライターのREDが担当。あるときは対戦相手を絶望のどん底に突き落とし、あるときは激昂させてきた数々のハメ技を振り返る。

— RED（代打）presents —

罵詈雑言！　アルカディア編集部が選ぶ
思ひ出の投げハメ TOP10

1位	ザンギエフ	（スクリューハメ各種）ストリートファイターII
2位	アレックス	（チョップスタンガン等）ストリートファイターIII 2nd・3rd
3位	ハイスピードベノム	（P投げの当て投げ）マーヴルVSカプコン
4位	ガデス	（弱→強→メテオブッチャー等）サイクックフォース2012
5位	ジョセフ・ジョースター	（弱P→波紋のビート）ジョジョの奇妙な冒険
6位	ザンギエフ	（スーパーストンピング→FAバスター等）ストリートファイターEX
7位	ザンギエフ	（ダブルラリアット→FAバスター等）VSシリーズ全般
8位	シュマゴラス	（カオスディメンションの連係・コンボ）マーヴルVSカプコン2他
9位	ウルフ	（ローキック→ジャイアントスイング等）バーチャファイター3
10位	ザンギエフ	（ジャンプ攻撃→スクリュー等）ストリートファイターZERO2

カッポイ十傑

え〜、C・LANの代打のREDです。格闘ゲームでは投げキャラが好きです。ということで、今回のテーマはなんと「投げハメ」です。これまでに筆者が使ってきたキャラの様々な投げハメの中から十傑を紹介していこうと思います。こんなんでいいのか、という気もしますが、C・LANや担当編集者も「いいんじゃない」と、力無く賛成してくれたんで、これでやっちゃおーかなと思います。

しっかし、なんで投げハメっつ〜ものは、あそこまで人の感情を揺り動かすものなんでしょうか？　嫌う人は徹底的に嫌うし、ストII時代なんかはよくリアルバトルの引きがねになったりしてたし。下手すりゃ、店によっては投げ自体禁止とかもあったし（ふざけんなっつ〜の）。逆に好きな人は、相手が憤慨するのが面白くて、脱出不可能だったりすると狂喜乱舞したり（俺）。

このように、なにかとスパイシーな雰囲気が漂いがちな投げハメという行為ですが、いずれにしても、「安直にテクニックを要さずに大ダメージを取ろう」という精神が重要なのではないでしょうか？　よく分かんないけど。

ザンギだらけの10〜4位

10位のゼロ2ザンギ、順位が低いのは筆者がこのゲームを嫌いなだけで、そのハメ性能はあなどれません。このゲームのザンギのコマンド投げは、ジャンプモーションを掴めるため、バレバレの投げハメもジャンプでは回避不能なのです。こんなに素晴らしいハメ性能を誇っていたゼロ2ザンギですが、続編の「α」ではジャンプ回避が可能になってしまいました。腰の引けたマイルド調整の典型例と言えるでしょう。

9位のVF3ウルフは言わずと知れたローキック投げです。ノーマルヒット時もムリムリ狙います（ました）。

8位のシュマゴラスは、作品によって微妙にハメ模様に違いが見られますが、最新作のマヴカプ2では、小技からコンボになってしまいます。

7位はVSシリーズのザンギです。ダブルラリアットからのファイナルアトミックがジャンプで回避不能とか、インチキ臭い連係の宝庫です。

6位はストEXのザンギです。投げスカリモーションがなく、つかみ損なった場合はゲージを消費しない、というかなり危ない性能のファイナルアトミックがポイントでした。EX2では、しっかり投げスカリモーションが付いてガッカリです。

5位のジョセフは、立ち弱Pからのコマンド投げが事実上の連続技で、この基本コンボがこのキャラのすべてだったと言えるでしょう。

4位はサイキック業界代表でガデス。このゲーム、ガード硬直中でもお構いなしに掴むことができるため、意外に本格的な投げハメが楽しめます。回避法を聞かれたときに、真顔で「バックジャンプすれば抜けられる」と答えたら、一瞬信じた人もいました。

やはり1位はコインか？　3〜1位

3位はマーヴルVSカプコン（1）の隠しキャラ、ハイスピードベノムです。この十傑の中では一番マイナーで、唯一コマンド投げを持っていないキャラですが、こいつの投げハメはホンモノでした。

2位はアレックス。ボム系の投げ技はまるでフニャ○ンですが、スタンガンを使ったハメは別物。なにしろスタンガンという技は、ジャンプモーションはおろか低空の相手まで掴める、という思い切った性能です。「困ったらバックジャンプ」という、現代の安易な風潮に一石を投じた点を高く評価したいところです。また、初心者に対してはトマホーク級の破壊力を発揮するのに、上級者にはてんで通用しない点も味わい深い。

栄光の1位は、元祖投げキャラに敬意を表して、ストIIのザンギ。リバーサルも無茶苦茶出しにくく、ジャンプで逃げることもできません。小技が触っただけで勝負が決まるこの過激さ、投げキャラの鏡といってもいいでしょう。



小ドスで逃げられそうで、結局ハマるE・本田の死に様も物笑いのタネに。

スラング工房　〜ありがち空目ミニッツ〜

まあその、Xスタートの単語は、子音がーの場合はシャ、それ以外はあたかもXがZであるかのごとく（XAならザ、XEならゼ）読むという雰囲気を仄かに漂わせることでなんとなく帰結っぽくさせていただいたわけです。

さて今回、音引き（ー）の省略について考えてみたいと思います。パソコン関係の雑誌なんかを読むとよくわかります。コンピュータとかメモリとかレジスタとかデータとかプロキシとかモニタとかスキャナとかコネクタとかサラマンダとか、英単語の「ER」「OR」などの部分を発音しない表記になってますよね。アクセントを最後において、語尾を力強く発音しちゃいたくなりますね。

なぜこういった表記が幅を利かせているのでしょうか？　様々な見解がありますが、私は雑誌社側の事情が絡んでいると思うんですね。有り体にいえば文字量を稼ぐためです。パソコン用語は音引きで終了する単語が多いので、省略したものを統一表記にした出版社が現れ、相次ぎ、やがて常識になった――と。たぶん。そんでその法則が諸々と引き継がれ、近年出てきた、サーバとかエミュレータといった単語にもこの法則が適用されているわけで、これからもそれは変わらず時は流れていくことでしょうフェフェフェ。（つづく）

ゲー事典　投げハメという言葉が使われだしたのは、初代ストIIのCPU戦が最初。春麗で「近距離立ち中パンチ→投げ」だけでCPU戦をどんどん勝ち抜いていけたので、それを「投げハメパターン」なんて呼んだりしたんだね。その後リュウ、ケンの弱足払いからの投げ、小技からの投げに派生して、そのうち当て投げ全般を「投げハメ」というようになったわけっす。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Joystick Troopers ジョイスティック トゥルーパーズ 5

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒジロウ（イラスト）

■プロフィール■
■にまで■た元祖verの■■ もう死んでもいい■■■ン(死になさい)。あとは大パンチボタンでキャミィがピンク色になることを祈りつつ。（注：「ガンスパイク」に大パンチボタンはありません）
dragon@blue.interq.or.jp

だから僕はビデオゲームを通して、我慢と反省を知ることができたと確信している。

17歳の地図

リセット気分とか、現実とバーチャルの境が分からなくなった子供たち、という文字をメディアで見ても何も感じなくなってきた。正直、もう誰かに何かを期待するのはウンザリしてるのだ。

昨日までボロクソ叩かれていた総理大臣も、倒れて入院して鬼籍に入ればヨイショッと気配りの人かぁ!? こうして旬の「叩きごろ」や「持ちあげごろ」を身を持ってボクたちは学んでいくのですね…って、そんなもん一銭の得にもなりゃしないけどさ。

「明治維新にも大化の改新にも今時の若い奴はいた」と歌ったのは寺内タケシだけど、もうその言葉に同情できないのは自分が中途半端にオトナコドモな精神年齢になったからだろうか。達観するほど年輪は重ねてないし、ほんの十万時間前は僕自身、まぎれもない十代だったんだし。

しかし、極めて個人的な理由で人を殺す17歳かぁ。ジャニス・イアンが生きてたら何と言っただろう。南沙織や森高千里は、■■っは■ショックというより迷惑なんだろうか■そんなないことを考えつつ、ふと思った。

キレない人間、なんているのだろうか。「キレやすい」ってのは何を基準に指して言うんだろう。ま、「キレ」の幅や波が昔よりも激しいことは確かだ。普段は使うのに躊躇すること確実な道具や■み付き、目潰しだってキレちゃえば平気平気! ゲームや漫画、ドラマの中でも一杯やってんじゃん!! そういや「イヤボーンの法則」もキレる行為の一種ナンデスヨネ?

ここから先は、極めて個人的な暴論だ。

極端な田舎だけど実家の前が元ボウリング場兼インベーダーハウスだったから（未だに健在）6歳の頃からゲーセンに通い、その後も■■なくゲーセンのドアをくぐり、ビデオゲームを通して色んなことを学ぶことができた。

それは空想世界で想像力を養わせてくれただけではなく、小僧時代に必ずある不良性への憧れ「■■■ならば軽犯罪という禁断の果実の味をも教えてくれた。■■テーブル無限クレジットに始まり、■■、カツアゲ、かーちゃんサイフ■■、チャリパチ、サービススイッチ直押し（某メーカーのテーブル筐体はカギがなくても天板を開けることができるのだ）。リスクに対して成功報酬は大きく、それに酔いしれて行為はどんどんエスカレートしていく。

粗悪なゲームバランスでも、とにかく先に進みたかった。先の面が見たいあまり、ボムやスペシャルアタックを使うことさえもプレイ中に悩み（結局一発も使わずにゲームオーバー）、何らかの非合法手段でプレイ料金を得て、またプレイに熱中する。ゲーセンに身を置いていた時の緊張感はとてつもなく心地よく、時に痛みを伴って様々なことを教えてくれた。そこでは自機より大事なボムを、リセット気分でなんて押せなかった。

ゲームのプレイ中というより、ゲーセン周辺に身を置いている時はいつも思っていた。この時間が永遠に続けばいいのに。毎日の繰り返しは上達を生み、慢心を育てていく。バレなきゃオッケー、俺のテクなら誰にもバレないぜ。そんな時間はいつまでも続かないし、周囲がそれを許さなかった。

ゲームオーバーという終わりがあるから価値があるし、■■■■い。ゲームオーバーという終わりに導いたのは、あらゆる意味で未熟だった自分の責任なのだ。

君はまだこの弾■を避けきれないし、この攻略パターンを完■させていません。

そして。

君がゲーセンで働いた行為は、紛れもない犯罪です。

縦横16マスで4色表示のドットの絵を脳に通せば魅力的な絵になる。そんなことだけが想像力じゃないだろ? 自分の行動に責任なんて持てっこない年齢なんだから、せめて周囲の抑止力が働くことぐらいは覚悟の上で17歳の彼らには生きてほしかった。

だから僕はビデオゲームを通して、我慢と反省を知ることができたと確信している。スタイルや消費だけでなく、精神的な成長や人格形成にまで影響を与える。照れくさいけどカッコつけて言うならば、そんなカッコ悪いことまで含めてゲーセンのストリートカルチャーって言うんじゃなかろうか。

プレステとかから入ったゲーマーって本当に可哀相。手前ェの頭の中でビデオゲームが作れない奴は、他人の迷惑や痛みを知る大事なチャンスを一つ逃しているのかもしれない。新聞や雑誌の見出しを考えている奴も。

ビデオゲームでしか得られないのは60分の1秒刻みの快感と刹那だけじゃない。ズルした後の後ろめたささえ同時に教えてくれた。■■と■■、快感の後に訪れる「ああ、やっちゃった」ってな気■。■■間もない■■のゲーセンに■■■ムばっかバカスカ撃ってゲーム楽しんだ気分になったり、人目を気にせず制服姿で■■■■■■■■■■■■■■■■だけだし、それこそ想像力が欠如しているんじゃないかなあ。

とか言いながら毎日「メタルスラッグ」で「コンブ■■■」のな俺。ああ説得力ゼロ。

昔はビンビンに感じていた歌詞にもどこか冷めてしまった。昔はよかったなあ、俺もあんなにアツい時があったんだぜ。そんな描写はゲームや漫画、ドラマの中でも一杯見てきたじゃん！ こうはなりたくねえよな、って思っていたくせに…。

だから今、強迫観念にも似た気分でゲーセンに足を運ぶ。CDドライブの電源を入れる。自分がどうして間違ってキレずに生きてこられたのか。どうして人を殺さずに生きてこられたのか。もうチミはゲーマーなんかじゃないね、と別の自分が耳の後ろで囁くのを必死に振り払い、真剣ハマれるゲームもないのにジョイスティックを握り続ける僕を奮い立たせるたった一つの信念。

ゲームなんて遊びだよ上手くなくていいじゃん下手でもいいじゃん、なんて奴が作るゲームを、プレイヤーが上手くなりたいと思うわけがない。「ゲームって、上手くなくちゃいけないの?」と訝しがる人相手に一晩でも二晩でもかけて説伏させることは余裕だけど、聞かれた時に虫の居所が悪かったらグーが飛んでいくから覚悟の上で。俺、ちゃんと「キレる」って警告したからね。



編集者談！ ゲームセンターは、単に「ゲームが置かれる場」などではなく、ある種の共同体として機能してきたと思っている。そして今、その場があるからこそ地域主体・店舗主催のゲームイベントなどが盛り上がりつつある。大学生主催のパーティーが独自のバイタリティで成り立つように、社会性のある場から新しく形成される存在意義こそ、次なるゲームセンターの姿なのかもしれない。

タダでMacMAMEを40%速く!

MacOS用のMAMEであるMacMAMEのスピードアップテクニックを紹介しよう。

Text:GrayZone

Rescue Emulator!

ふだんの作業に十分な処理能力を持つMacでも、エミュレータを動作させるとなにかと不満が出てくるものだ。そして、処理速度について不満があれば、それを何とかしたいと思うのが人情だろう……できればお金をかけずに。——そんな声が聞こえてきそうなので、今回はお金をまったくかけないスピードアップのテクニックを紹介してみた。ターゲットはMacMAMEとしたが、各種エミュレータ(その他アプリ)にも通用するテクニックだ。

軽量システムを作る　ふだんのシステムと共存させるスピードアップ方法……約10%のfps向上

続く「専用システム」の項にも通ずるが、基本方針は、限られたCPUの処理能力を、MacMAMEに集中させるということ。通常のMacOS環境では、MacMAMEを起動中でも、バックグラウンドで動いているプログラムにいくばくかのCPUパワーが割かれている。その分、MacMAMEは遅くなっているのだ。だから、すべてのプログラムを終了させ、また余計な機能拡張類、コントロールパネルを外して身軽なシステムを作ることがスピードアップの第一歩。このようなシステムを作るにあたっては、コントロールパネルの「機能拡張マネージャ」を使う。これで余分なものをすべて外してしまい、ビデオカードを追加搭載しているならそれが必要とするドライバー類、ジョイスティックを接続しているならGame Sprocketsと、それらが必要とするドライバー類を足すなどして、最低限のシステムを構築するのだ。フォントもOsakaとGeneva、Chicago以外は外していいだろう。ネットワーク関連の機能拡張書類も外してしまおう。どれが必要でどれが必要でないかは、機種ごとに差異があるので、トライアンドエラーを繰り返して、システムを構築してほしい。システムを軽くするので、これを「軽量システム」と呼ぶことにしよう。今回筆者が試した軽量システムの構成ファイルを掲載しておくので、参考にしてほしい。この構成で、普段より約10%高速になった。

※以下は機能拡張マネージャのチェック項目であり、実際の機能拡張フォルダ、コントロールパネルフォルダの内容とは異なる。

機能拡張

DrawSprocketLib / HID Library
InputSprocket Extension / SoundSprocketLib
USB HID Driver / AppleVision
ATI MPP Manager / Apple QD3D HW Driver
Apple QD3D HW Plug-In / QuickTime
QuickTime Musical Instruments / QuickTime PowerPlug
サウンドマネージャ

コントロールパネル

アピアランス / メモリ

*フォントを管理する……機能拡張マネージャで管理できないフォントは、Hide氏のTrueType Font Manager(フリーウェア)で管理。http://www.d6.dion.ne.jp/~h-shio/html/hideroom.html

専用システムを作る　MacMAME用のシステムを作るスピードアップ方法……最大約40%のfps向上

さて、ここらで核心に触れることにしよう。軽いシステムをさらに軽くする方法についてだ。その方法とは、MacMAMEをFinderとすりかえるというものだ。

FinderはMacOSのユーザーインターフェースの根幹を提供するアプリケーションで、MacOSの顔といえる。システムフォルダにある同ファイルがそれだ。Finderは一番最初に起ち上がり、一番最後に終了するアプリケーション。Finderが一番最初に起動してしまう以上、すべてのアプリケーションはFinderの干渉下にあるということがいえる。逆にいえば、すりかえができれば、ほぼすべてのCPUパワーをMacMAMEのために使えることになり、結果として動作スピードが向上する。これが実現されたシステムを「専用システム」と呼ぶことにする。

専用システムの作り方を説明しよう。

まずは、最小限の構成で起動可能な通常のシステムを作る。ふだん使っているシステムとは別に用意するので、MO上に作るのがベスト。MOが使えない場合は、HDDを2つ以上の領域に分けて、そのどこかにこのシステムを構築することになるのだが、HDDを領域を分けずに使っている場合は、一度HDDの中身を退避して領域を設定しなおすことになるので大仕事だ。

専用システムの構成ファイルは画面Aを参照してほしい。まずはこの構成を参考に、システムが起動できることを確認する。専用システムから起動するには、デフォルト起動ディスクをスキップするショートカット(起動時にcommand+option+shift+deleteを押しっぱなし)を使う。起動の確認ができたら、システムフォルダの中のFinderと、MacMAMEの実行ファイルとをすりかえる作業に入る。手順は、以下の3段階に整理される。

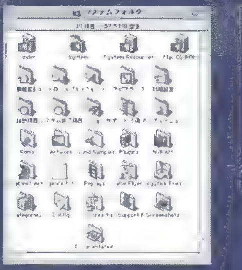
1. MacMAMEの実行ファイル名を「Finder」に変更

2. MacMAMEの実行ファイルのファイルタイプを「APPL」から「FNDR」へ、クリエータを「eMuL」から「MACS」へと変更(画面B参照)。

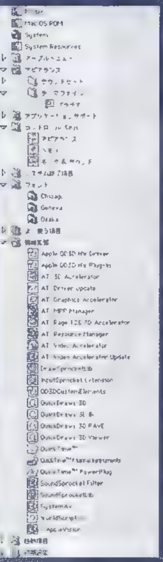
3. システムフォルダから本物のFinderをシステムフォルダ以外のところ(システムフォルダ以外のところならどこでも)へ退避し、代わりにFinderと化したMacMAMEをシステムフォルダに入れる。同時にMacMAMEの関連ファイル&フォルダもシステムフォルダへコピー(画面C参照)。もしくは、別の場所にあるMacMAMEの関連ファイル&フォルダのエイリアスをシステムフォルダに作成するのでもいい。こうすれば、通常のシステム用のファイルと共用できる。

これで完成。ファイルタイプとクリエータの変更には、AppleのResEdit(http://www.apple.co.jp/ftp-info/reference/resedit_2.1.3.html)を使ってみよう。MacMAMEをResEditで開き、メニューのFile > Get info for MacMAMEを選ぶと出てくるウインドウで変更できる。TypeとCreatorという項目がそれだ。

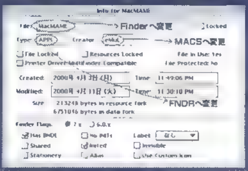
専用システムからは再起動もできないし、起動ディスクを選択しなおすこともできない。自分自身のシステム設定すらできないので、本物のFinderもとっておいて、モニタの解像度を変えるなどのときにはFinder化したMacMAMEと本物のFinderとを入れ替える必要が出てくる。まあ、ただひょいと入れ替えるだけのことだ。



画面C:システムフォルダはこんな様子に。FinderがMacMAMEだ。



画面A:専用システムの構成



画面B:ResEditでMacMAMEのファイルタイプとクリエータを変更。

システム構成別MAMEベンチマーク

システム構成	レンダリング	解像度/リフレッシュ	画面サイズ	Sound	FM	サンプリング周波数	最低fps	最大fps	最小fps%	最大fps%
ノーマル	Software(built-in)	640*480/85Hz	Actual	Enable	ON	44.1KHz	90	95	100%	100%
ノーマル	Software(built-in)	640*480 85Hz	Actual	Disable	-	-	112	121	100%	100%
ノーマル	ATI RAGE Plugin	-	Full	Enable	ON	44.1KHz	92	101	100%	100%
ノーマル	ATI RAGE Plugin	-	Full	Disable	-	-	117	131	100%	100%
ノーマル	RAVE Plugin	-	Full	Enable	ON	44.1KHz	54	56	100%	100%
ノーマル	RAVE Plugin	-	Full	Disable	-	-	60	63	100%	100%
軽量	Software(built-in)	640*480/85Hz	Actual	Enable	ON	44.1KHz	97	105	108%	111%
軽量	Software(built-in)	640*480/85Hz	Actual	Disable	-	-	124	136	111%	112%
軽量	ATI RAGE Plugin	-	Full	Enable	ON	44.1KHz	100	110	109%	109%
軽量	ATI RAGE Plugin		Full	Disable	-	-	130	145	111%	111%
軽量	RAVE Plugin		Full	Enable	ON	44.1KHz	61	64	113%	114%
軽量	RAVE Plugin		Full	Disable		-	70	73	117%	116%
専用	Software(built-in)	640*480/85Hz	Actual	Enable	ON	44.1KHz	118	126	131%	133%
専用	Software(built-in)	640*480/85Hz	Actual	Disable		-	159	173	142%	143%
専用	ATI RAGE Plugin		Full	Enable	ON	44.1KHz	113	122	123%	121%
専用	ATI RAGE Plugin		Full	Disable			152	165	130%	126%
専用	RAVE Plugin	-	Full	Enable	ON	44.1KHz	61	64	113%	114%
専用	RAVE Plugin		Full	Disable			71	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ゲー事典　テスト環境はPowerMacintosh G4/400/PCI+MacOS8.6。ベンチマークは「Ignore Other Application」をオン、「Force 16bit Color」をオフにして計測。システム構成の「ノーマル」とは筆者の普段の環境だ。速さの指針としているfps(フレームレート)はSpeed Throttleをオフにして計測。とあるゲームのデモの1ループ中の数値の変化を追った。

アーケードゲーム基板 売ります!! 買います!!

通販専門

Q1. ゲーム基板を買いたいのですが、どうすればいいの?

(A1) 無料在庫リストをゲットしよう!
在庫リストは、毎月15日前後に発行されます。
TELにてお申し込み下さい。郵送またはFAXにてお送りします。

(A2) ホームページをチェック! CHECK!
ホームページでは最新入荷基板リストがご覧になれますよ!

Q2. いらないゲーム基板は買い取ってもらえますか?

(A) もちろんOKです! TELにてお問い合わせ下さい。
1枚から大量処分大歓迎! 送料負担します!

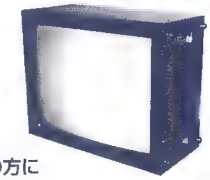
コントロールBOX 各種取扱中!! 価格はTELにて!

◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
☆麻雀はやらないヨ!という方は……………………… パナカスタム
◇1人用でOK、省スペース型 シグマAV6000&8000ターボ
□格闘ゲームメインの方へ… ベガJr

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK!



もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

29インチ ¥68,000(税別)

オペレーターの方へおすすめ! フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター NEW

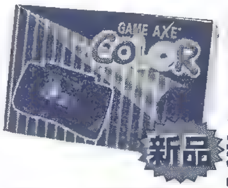


とても使いやすい親切設計!

◎1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
◎もちろんセレクトボタンを使用することも可能。
◎各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

付属品内容
○PCBセレクター基板
○(B)PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

¥19,800(税別)



中古も有ります。価格はお問い合わせ下さい。

GAME AXE Color 入荷しました!!

国内のファミコンソフトがそのまま使える脅威のマシーン!
単3×6本で動作します。

新品 新価格¥14,800(税別)
別売:AVケーブル¥580(税別)

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★GENESIS用GAME GENIE(中古) ……………………¥ TEL
★ダブルドラゴン3(中古) ……………………¥ TEL
★フリッキー(中古) ……………………¥ TEL
★ジ・ウーズ(中古) ……………………¥ TEL
★ストライダーリターンズ(中古) ……………………¥ TEL
★ベクターマン(中古) ……………………¥ TEL
★ベクターマン2(中古) ……………………¥ TEL
★スラムマスターズ(マッスルボマーの移植 日本未発売) ……¥4,980
★グラインドストーマー(VVの海外版、良作) …………¥3,980
★ミスパックマン(アメリカで大ヒット) …………¥4,980
★パックマンII(海外オリジナル、日本未発売) …………¥5,980
★シャクーフー(中古ですが再入荷!!) …………¥3,980

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間
AM11:00~PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン(技術開発部) ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作MORTAL KOMBAT4
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価
¥10,800(税別)

注)64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です。
海外ソフト用アダプタ¥2,800(税別)

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト(日本版です)
アイアンフック
(サミー1996年)
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。
少数入荷! 新品 **¥1,980**(税別)
※詳細はホームページにてご覧になれます。

秋葉原の基板屋 激安販売高価買取

有限会社ファントム **Funtom**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
TEL.03(3257)1126
FAX.03(3257)1135
営業時間11:00~19:00

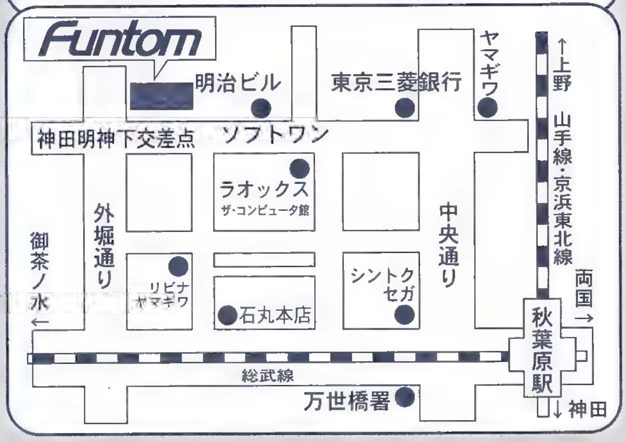
ホームページ http://members.tripod.co.jp/funtom/

特価基板

スーパーワースタ99	¥48,000
すくすく大福	¥48,000
怒(純正P付)	¥30,000
サンダークロス	¥25,000
バトルフィールド(怒号P付)	¥20,000
リブルラブル	¥20,000
アッポー	¥18,000
ウォーザード(PCB)	¥18,000
閃激ストライカー	¥18,000
カネコNOVAマザーボード	¥15,000
きらめきスターロード(PCB)	¥15,000
ライデン2	¥15,000
F3マザーボード	¥13,000
ダンシングアイ	¥13,000
ガイアポリス	¥12,000
MV-1(大)	¥10,000
弾銃フィーバロン	¥10,000
レイストーム	¥10,000
ジョジョの奇妙な冒険(ROM、SIMM付)	¥5,000
スラップファイト(JAMMA)	¥5,000
妖獣伝	¥4,000
大好キッス	¥2,500
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥2,000
スーパーリアル麻雀VS(PCB)	¥28,000
ジャンジャンパラダイス2(PCB)	¥18,000
VS雀士プランニュースター(MS32,PCB)	¥15,000
流星雀士キララスター(PCB)	¥8,000

通信販売のご案内

★注文:お電話にてご希望の基板の有無・お支払の合計金額をご確認下さい。(左記の価格には消費税は含まれておりません)また、一部の商品にインストラクションカード、取扱説明書が、ないものもございますのでご注文の際にあらかじめご確認下さるようにお願い致します。
★支払:ご注文の日から7日以内に下記の方法によりお支払い下さい。7日以上経過の場合ご注文の商品はキャンセルとさせて頂きます。
①銀行振込:住友銀行お茶の水支店(普)713626
②現金書留:お近くの郵便局から指定封筒にて上記住所まで郵送。
③代引:お電話にて住所・名前・電話番号をお教え下さい。
★出荷:代金の確認が出来次第出荷致します。送料は基本的に着払いとなります。
★保証:商品が到着しましたらチェック願います。一定期間が過ぎてからの故障等トラブルに関しましては一切責任を負いかねます。ご了承ください。



GAME CENTER MAP

日本縦断 ゲーセン探検隊

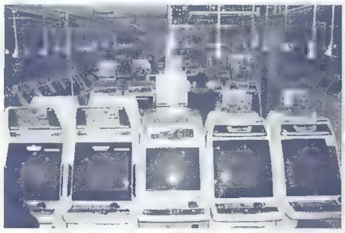
担当：柵太郎&ひで

ゲームマニアの間で全国屈指の激戦区として取り沙汰されているのが町田ゲーセン街である。アルカディアライター、投稿者の中にもベスト時代から町田ゲーセンに因縁がある者は多く、「あ、すごい所なんだ」と思っている読者も少なくないだろう。そんな格闘ゲーマーシティ町田のゲーセン界隈を隅々と調査してみたぞ。東京に遠征する際の町田の姿を見てくれ！

◎第五章「大闘宮！ 町田ゲームセンター探検記」



オープンな店内にマニアックなゲームが光る
アミューズメントゲームスペース バトルアレイ町田店



●東京都町田市原町田4-11-15
●042-722-8369
●営業時間：10:00～11:30
●店員通信「ビデオゲームのラインナップが多く、新製品の入荷状態が良いのが自慢です。店内がつねに明るく、きれいな状態に保たれているバトルアレイは接客、応対、メンテナンスの良い店です」
●調査報告「店先にはプライズと音ゲー、奥にはメダル、そして地下にはビデオゲームという店内レイアウトなのでビデオゲームを静かな環境で楽しみたい人はバトルアレイへ行こう。明るい店内だが、照明を適度に抑えてあるので、画面が光るという心配は無用だ。『スポーン/カプコン』の通信対戦筐体（4人対戦）や、『形意拳/アルタ』といった珍しげなゲームをしっかりとサポートしているのがすばらしい」
●筐体傾向：音楽ゲームに強いようだ



VF最強店の伝説を受け継ぐ地下純ゲーセン
ビートライブ



●町田市森野1-37-8 今村ビルB1
●042-710-0508
●営業時間：10:00～25:00
●店員通信「音楽によるコミュニティーがクラブなら、格闘ゲームによるコミュニティーが当店です」
●調査報告「入り口に月間イベントプログラムが貼り出してあり、ゲーム大会への気迫が感じられるビートライブ。店の中央には名作から新作まで対戦ゲームが並べられ、VFなどの対戦で連日フィーバーしている。はっきりいって町田でもっとも対戦がハイなゲーセンだろう。ただ、音ゲーは一台しかない。いくつかのゲームは400円で5時間のフリープレイサービスがあり、フレーム数調査にもってこいだ」
●筐体傾向：ビデオゲーム（40台前後）やや多し
http://WWW.beat-tribe.com



ゲー事典 レベルの高いゲーセンばかりで超絶テクニックがバンバン見られるという町田ゲーセンに対して抱いていた妄想はいい意味で取り払われました。いや、ちょっとブルってたんですよね。わりとマニア向けのコアな店より、通常のアミューズメント施設のほうが多かったです。でも、やっぱり強い店は雰囲気からして違うので、遠征組は町田にガンガン来ちゃってちょうだい。

アイコン野郎マクガイバー

対戦格闘 / ビデオゲーム / 音楽ゲーム / 大型筐体 / プライズ / メダル / プリクラ / 50円プレイ有

アウトトリガー3人通信台設置店
ハイテクランドセガミューキア



●町田市原町田6-7-8
●042-727-8571
●営業時間：10:00～24:00
●店員通信「セガの新製品を数多く設置しています。マクドナルドが横にあるので、朝マック→朝ゲーコースがおすすめです」
●調査報告「これまた地下ゲーセンだが店内は明るくサイケデリックなデザイン、ビデオゲームもそこそこの数がある。『アウトトリガー/セガ』や『スパイクアウト/セガ』の通信対戦（なぜか3台）が遊べるぞ」
●筐体傾向：ビデオゲーム（40台前後）やや多し。

猥雑な雰囲気が'80。でもゲームは多いぞ
ゲームUFO



●町田市原町田4-7-3
●042-725-7033
●営業時間：9:00～25:00
●店員通信「音楽ゲームとビデオゲームに力を入れています。ビデオゲームは全台50円」
●調査報告「軒先がちょいさびれているが、店内には所狭しと音ゲー（コナミ多し）が詰まっている。ビデオゲームコーナーも対戦、シューティングとジャンル別にカテゴライズされて盛り上がっている。ゲーム大会で獲得したらしいトロフィーがずらっと並べてあったので実績もあるようだ」
●筐体傾向：音ゲー、ビデオゲーム（65台）多し。

親子連れ、カップルでも楽しめる
ゲームプラザいこい



●町田市原町田4-5-17
●042-727-8553
●店員通信「店舗はレトロですが、マシンや景品はいい物ばかりです」
●調査報告「2階立ての店内には『ソーラーアサルト/コナミ』や『18WHEEL/セガ』など他の町田ゲーセンで見られない掘り出し物が見受けられる（パンチマニアがあるのはここだけだった）。プライズ、大型のコンビネーションが親子連れにも好評のようだ。二階の対戦ゾーンはふつう」
●筐体傾向：プライズ（20台前後）多め。

町田駅周辺の50円ゲーセンvol.1
ゲームコスモ町田店



●町田市原町田4-2-15
●042-720-8891
●営業時間：10:00～24:00
●店員通信「ビデオゲームは特に連射装置などコンパネ回りの整備に自信あり（メタスラ6ボタン3連射付、Mr.ドリラー3ボタン2連射付など）。持ち込み基板も受け付けておりますのでお気軽に当店係まで」
●調査報告「少し古めのゲームは難易度をイージー設定にしてあるので、クリアできなかったゲームをコスモで遊んでみてはどうだろうか。1階には音ゲーに紛れて『オフビートレーサー/SNK』がある」
●筐体傾向：ビデオゲーム多し。

たこ焼き片手にゲームをプレイ
ゲームファンタジアパーティー店



●町田市原町田6-21-25大正堂第2ビル1～4F
●042-724-1477
●営業時間：10:00～25:00
●店員通信「店頭のたこ焼き店。品揃え豊富なプリクラコーナー。2フロアのメダルゲーム＆ダービーオーナーズクラブ」
●調査報告「シグマ社によるゲーセンとたこ焼き屋の融合第一号店。たこ焼きを食べながら店内で遊んでもいいとのこと。2～3階には150台以上のメダルゲームがあり、中でも巨大型通信対戦ポーカーは人気台」
●筐体傾向：メダルゲームが150台以上と多い！

老紳士が経営するゲームセンター
ゲームプラザ町田



●町田市原町田6-15-16　コヤマビル1F
●042-331-8347
●営業時間：10:00～23:50
●店員通信「明るい清潔な店」
●調査報告「プレイ料金は50円から100円、『ゴルゴ13/ナムコ』などの大型筐体まで100円だ（感激）。ナムコ系のゲームに強いらしく、『ワールドスタジアム2000/ナムコ』のサイバーリードⅡ筐体があるのには驚いた。プレイしてくれた人には、サービスとして店主からコーヒーが振る舞われる」
●筐体傾向：ビデオゲーム（45台）多し。

プライズマシンと景品が多彩
タイトーイン町田中央店

●町田市原町田6-11-8
●042-725-6451
●営業時間：10:00～25:00
●店員通信「店頭にマリオン・クレープも隣接している複合店舗」
●調査報告「ロードランナーが彩京のではなく、『ロードランナーバンゲリング帝国からの脱出/アイレム』だったりと数台のOLDゲームに店長の男気を感じる」
●アイコン：ビデオゲーム
●筐体傾向：プライズ（14台）よりどりみどり。

店先にガチャポン多数
タイトーイン町田店

●「タイトーイン町田は隠れ里。長崎屋とero映画館を目印にすると発見しやすいぞ」
●調査報告EX「店内には『沙羅曼蛇2/コナミ』や『タイムクライシス/ナムコ』などのレアゲームが置いてある。D＆Dなど長時間遊べるゲームも多いので、タイトーイン町田でインナースペースに入り込むほどゲームを遊ぶのもいいだろう。脱衣麻雀コーナーもしっかりあるので要チェキ」
●筐体傾向：OLDゲームとまではいかないやや古なブツが多い。『団地で花札奥さん米屋ですよ/アルトロン』のボイスが大音量なのでプレイしていて恥ずかしい。

町田駅周辺の50円ゲーセンvol.2
ゲームファンタジア町田店



●町田市原町田4-2-14三沢ビルB1～2F
●042-723-3041
●営業時間：B1 10:00～23:30　1F 10:00～23:45
●店員通信「ビデオゲームからから音楽系ゲームまで、1プレイ50円で楽しめます」
●調査報告「2Fのビデオゲームは最新作もオール50円。『ギャルズパニックS2』や『上海』といったパズルゲームが多いので時間潰しに重宝するゲーセンだ。地下には『オラトリオタングラム』のシートが4台あるので5.66でブレイク？」
●筐体傾向：ビデオゲーム（約40台）はぼちぼち。

特別二本立て ゲーセンクリフハンガー 町田編

これは探検隊による過剰なリアクションとド派手に修飾＆婉曲されたレポートである！

潜入！　ビートライブ

とある町田の午後、探検帽に探検服という出で立ちのどう見ても浮いてる二人組が徘徊していた。彼らこそは前人未踏のイカれたゲーセンを探す流しの探検隊。
隊長「ウワサの強豪店ビートライブはこのへんだが……」
ひで「た、隊長あれを～！」
『な、なんてこった！』
そこはビートライブへの入り口でありはしたものの、おそらく客が乗ってきたものであろう何百台にも及ぶチャリンコとバイクでバリケードが築かれていた、あたかも余所者である我々探検隊を拒むがごとくに。この窮地を切り抜けるのはアレしかない。
ひで「蹴倒しキック～」
隊長「空気抜き」
平然とビートライブに潜入した我々は、そこで驚くべき光景を目の当たりにする。人、人、人……どうやら今日はZERO3の大会のようだ。録画される大会風景、『アイ！アイ！　アイ！』という儀式めいた叫び声、的確に解説を入れる店員……このグルーヴ感覚は本物。ビートライブ独自のノリだ。その時、あまりにも人口密度が高いので隊員ひでのエアが急激に減っていった。ひで君チアノーゼ。
隊長「ひで君、椅子に乗っかって天井付近の空気を吸うのだ！」
ひで「酸素は軽いサバイバル知識。でも、大量のヤニが滞留していて逆に死にそうです！」

たこ焼きロワイヤル

我ら探検家の基本はよく探検し、よく食べること。すなわちメシ探検メシメシが基本アルゴリズムとなっているのだ。町田ゲーセン探検記道中でも常に獲物を探してハンターしちゃってるって寸法。
そんな我々がシグマのゲームファンタジアパーティー店頭に建立されたばかりの「大たこ焼きbegin」を逃すはずはなく、光の速さでアタックを仕掛けたのだった。
ひで「250円でたこ焼きが食えるんですか～。しかもスロットに当たってたこ焼き2個エクステンドなんて～」
隊長「ジュースも100円かね、安い。と謎の営業トークも終わったところで店内に踏み込むぞ、ひで君」
ひで「ゲーセン店内は飲食禁止じゃないの～？」
隊長「違うんだなコレがまた。ほら、あそこの集団をごらん」
ひで「……なんかゲームやりながらたこ焼き食ってますね」
店内にたこ焼き持ち込み可というのはありがたい。だが、たこ焼き＆ゲーセンということであればもう少し派手な企画があってもよいと思う。そうたとえば、メダル500枚でたこ焼き1個と交換（レート高！）とか、レバーのボールがたこ焼きになっているとか、ボタンがたこ焼きプレートだとか、たこ焼き型電気ネズミとか。たこ焼きラーメンはもう食べたくないのでやらないでね。

ゲー事典　探検文章部分はテンションを維持するために取材時に発生したイマジネーションプレイです。自転車の空気を抜いたりはしていません。地球に優しくないですから。チャリンコといえば、ゲーセンを移動するときに重宝するのでとっても便利。でも、ときどきイタズラっ子がアダマンチウムカッターでサドルやタイヤを斬りつけていったりするのよね～。

ゲームセンターイベントリスト

北海道

●札幌ミュージアム
札幌市北区北6条西6-1-2JR高架下　011-281-3606
6/4　14:00〜20:00　Game JAM In Sapporo Amuseum 2nd Edition　◆PS2を使用した鉄拳TT、パカパカパッション、DDRのイベントなど、ヘビーユーザーから一般客まで歓迎。参加無料。

静岡県

●ゲームコンドルパートⅡ
静岡市鷹匠3-1-13　054-255-4363
6/1〜10　ファイナルロマンスR 2プレイ50円　◆対戦楽しんで下さい。
6/11〜20　バーチャストライカー99 2プレイ50円　◆対戦でスポーツを。
6/1〜30　対戦3本設定　◆大好評につき
6/1〜30　クイズゲーム　◆10日ごとにゲーム内容を変更します。

長野県

●プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　0263-35-6744
6/3　18:00〜　マーヴルVS.カプコン2第2回大会　◆参加費無料です。
6/11　16:00〜　ストⅢ3rdランキングバトル　◆5回目のランキングバトルです。参加費100円。
6/24　18:00〜　第13回ストⅢ3rd大会Final League Battle　◆ストⅢ3rd大会も遂にファイナル！　人数無制限の最終リーグ戦。参加費無料

東京都

★ゲームUFO
町田市原町田4-7-3　042-725-7033
6/11　14.00〜　マーヴルvs.カプコン2　◆トーナメント大会

★ビートライブ
町田市森野1-37-8今村ビルB1　042-710-0508
6/4　14:00〜　第7回ソウルキャリバー3on3　◆月例イベントです
6/11　14:00〜　第6回鉄拳T.T.3on3　◆月例イベントです。
6/18　14:00〜　第7回ZERO3 3on3　◆月例イベントです。
6/25　14.00〜　第5回ストⅢ3rd 3on3　◆月例イベントです。

●ゲームセンターオスロー立川5店
立川市柴崎町2-2-27オスロービル2F　042-529-7837
毎週土曜日　18:00〜　バーチャ3tb大会　◆参加無料。フリープレイ有。
6月中　コナミ音ゲープライスダウン　◆ビーマニ・ポップン等曲数UP、イージー、1プレイ100円。
6月中　50円2プレイサービス　◆ストⅢ3rd、ZERO3、ストⅡX、餓狼SP、サムスピ。どんどん増える予定。
6月中　クレジットサービスキャンペーン　◆アルカディア持参の方に1冊につき1回のみ1クレジットサービス。

千葉県

●ゲームインダイエー
市川市南八幡4-1-3駅南ビルB1　047-376-9764
随時　音ゲーコーナーハイスコアランキング　◆更新された方にはフリープレイチケットをさしあげてます。ポップン3、DDRソロ2000は1プレイ50円です。

●八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17　047-485-2235
6/24　9:00〜13:00　ゲームの日　◆1時間300円でフリープレイ。
6/25　16:00〜　格闘ゲーム大会　◆マーヴルvs.カプコン2の大会を予定しています。

大阪府

●チャレンジャー関大前
吹田市千里山東1-14-2　06-6389-8072
6/11　14:00〜　第二回ソウルキャリバー大会in関大前　◆毎月、ソウルキャリバー大会を開催しています。遠征求む!!

滋賀県

●遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12　077-562-0428
6/25　16:30〜　オラタンver5.4大会　◆大勢の遠征の方々、いつも本当にありがとうございます。5.66になってももちろん続けていきますよ。

福島県

●ゲームセンターチェリオ 日大前店
郡山市田村町徳定字下河原77-4　024-943-5552
6/10、6/24　16:00〜　ストリートファイターⅢ 3rdストライク ランキングバトル　◆午後2時より3rdがフリープレイとなりますのでイベントへ参加しない方でも遊びに来て下さい。

長崎県

●ナムコPLABO浦上店
長崎市中園町6-23　095-848-2223
6/11　14:00〜　鉄拳TT大会　◆参加料100円。毎月恒例。他店よりの遠征者大歓迎!!　エキビジョンマッチ有り！
6/18　14:00〜　オラタン大会　◆参加料100円。Ver5.4か5.66かは現在の所未定。長崎のオラタンのメッカです。遠征者歓迎!!
6.25　14.00〜　ストⅢ3rd 3on3大会　◆参加料100円、1人3キャラ使用の大会/同キャラ可
7/2　14:00〜　DOA2ミレニアム大会　◆参加料100円。タッグでの大会になります。あの「くそがきのたいしょう」が参加予定！

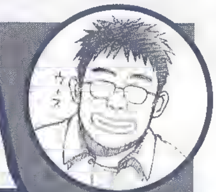
★印は、今回掲載されているお店です　※掲載されているイベント情報はすべて予定のため、変更される場合もあります。



いつでも情報募集中

7月にイベントを予定している掲載希望のお店は、店名、住所、電話番号、イベントの日時、イベントの名前、簡単な内容説明を書いて、「ゲームセンターイベントリスト」係まで6月8日消印有効で送ってください。Eメールも大歓迎

ライターがっちんの MACHIDA じまん



welcome!

今月はカリスマ堂をお休みして、町田をホームグランドに持つ数多いアルカディア関係者から、代表してライターのがっちんさんをお招きしました。ようこそいらっしゃい！

え〜、今回のお題は町田だね。この街は、昔からゲームプレヤーのレベルが高いっちゅうことで、わりと有名だったりするんよ。街自体も便利で、買い物なんかもぜんぜん困らない。駅も小田急線とJR横浜線があるから交通はかな〜り楽。だから人も集まりやすく、ゲーセンもたくさんある。自分がやりたいと思うゲームが、だいたい見つかるっていうのもいいね。

駅の周辺には全部で10店舗くらいのゲーセンがあるかな。メーカーの直営店も多くあるから、マニアならのぞいてみたいね。パッと見ではタイトーとセガが目立った感じだけど、とにかく何でもあるのが基本だ。関係ないように見えて、ナムコの入荷がいい店もあったりするしね。都心まで足を運ばなくても、地元で事足りるのがほとんどだよ。

また、マニアックなゲーマーが多い街だから、ハイスコアと対戦格闘ゲームは盛んだね。やっぱ、今はタイトーイン町田店（名前は変わっちゃったけど、高いレベルを持っていた「プレジャーキャッスル」っていう店があったんだ。そのときの伝説はたくさん残ってるよ。

時は流れ、現在ではゲームコスモ町田店が本拠地っぽい。そこで日夜研究が続けられているとか。本誌でも最近、合同でハイスコアの集計が始まったしね。シングルプレイが好きで、クリアだけでは満足できないプレイヤーならこの世界に足を踏み入れてみてはどうかな？　ハマると人生の保証まではできないけどね。

いっぽう、対戦格闘ゲームのほうは、週末なら常に大会があるよ。腕に自信があったり、好きなゲームで盛り上がりたいなら参加するしか。本誌のライターも多く常連になっているビートライブは、対戦をやるなら顔を出しておきたいね。カプコン系の2Dゲームと3D格闘ゲームが盛ん。みんな実戦的なプレイヤーなので、厳しい対戦が好みならきっと合うはず。店員さんもしっかりマニアで話しやすい。大会は個人戦ならランキングバトル、団体戦なら3ON3が中心。都心の強者たちはもちろん、関西からも遠征でやってくるほどだ。大会の盛り上がりも自信ありだぞ。

あと、うっかりゲームに熱中し過ぎて終電を逃さないように注意。とくにビートライブは夜が盛り上がってるし1時まで営業してるからね。店の雰囲気だけで判断すると、「うわっ…」ってなことになりかねない。まあ、そんなときは、目の前のファミレスか、休み前なら営業時間の長いハンバーガーショップで始発を待とう。

だけど、お寒い今の時代。すべてがうまくいっているわけじゃない。プレジャーキャッスルとハイスコアの合同集計店だったプレイタウンYOU＆YOUは、だいぶ前に閉店。この地方の対戦の火付けスポットであったインベーダーハウス（名前がいいよね）も大きなビルが建てられ——まあ、しょうがないのかなぁ。街並みというのは変わっていくものだし。だけど、そのときに培われたイズムはしっかり受け継がれており、熱いマニアなプレイヤーはまだまだ減っていない。部活っぽく、厳しいゲーム人生を歩んでみたいなら町田に通ってみないか？　日々鍛錬して、君の腕は磨かれること間違いなしだ。

ハイスコア全国集計

点数システムが複雑化していく傾向があるシューティングゲームだが、今回のサイヴァリアとグレート魔法大作戦もその例にもれない。プレイヤーの能力も進化しているのか？

2000年4月9日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計" のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイムを集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請用紙さえ送れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

また対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。また古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1997年以降のゲームタイトルを対象にしています。

[illegible]を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計をおこなっています。またゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコア・クローズアップ

魔法大作戦

4面宝箱地帯命! 10万点アイテム超重要

集計2回目の今回からキャラ別集計を開始。見事6000万点から7000万点台までの点数が出そろった。このグレート魔法大作戦では、いかに早い段階でアイテムをコンプリートし倍率を上げていくかがカギになる。

アイテムの集めやすさがそのままキャラごとの点数の差になっているといってもいいぐらいだろう。またトップの面々の点効率だが4面クリア時に4000万台点後半から5000万点位はいっているそうだ。3面クリア時に1000万点弱位なので、ほぼ半分の点数が4面で入っている計算になる。

108種類あるアイテムをコンプリートすると100万点のコンプリートボーナスが入るが、現段階ではそれほど意識する必要はないようだ。現に今回アイテムをコンプリートしているのは、グリムレンのスコアだけだ。

最高得点キャラのカルテはさすがに競争率が高く、1位と2位の差は約80万点だった。

また目を引くのが「Clover」3兄弟の活躍。4キャラ中3キャラを制しており、攻略スピードで他のプレイヤーの一歩先を行っている。次回も独走態勢を維持するのか？

ソロバン
70,092,410
Clover-TAC
個人申請西千葉スターダスト(千葉)

カルテ
76,608,020
REF
AMランドゲンダコン(東京)

ミヤモト
68,907,760
Clover-YMN
個人申請西千葉スターダスト(千葉)

グリムレン
73,006,940
Clover-MS-HAL
個人申請西千葉スターダスト(千葉)

Lode Runner the DIG FIGHT

超達人コース

まさかの同タイム！ しかし限界はまだまだ先だ！

全国のロードランナープレイヤーが最速パターン作りに夢中になっているこの「ロードランナー・ザ・ディグファイト」ロム交換のため今回からバージョンBのみ集計だ。

その結果はご覧の通り2名が同タイムという衝撃的なもの。偶然といってしまえばそれまでかもしれないが、余りにドラマチックすぎるこの結果からトップ争いの激しさの一端が垣間みえるかのようだ。

またこのトップの後には32分、33分台の記録が個人申請もふくめて数多く届いていることもつけ加えておく。新システム「埋め直し」も非常に奥が深く、タイム短縮の鍵はこれにあるといってもいいぐらいだろう。

※前回(6月号)のトップスコアはイージーであったことが本人の申告により発覚。これによって盛り上がりに少々水を差された感もあるが、戦いはまだ始まったばかり。今後の記録に期待しよう。

TOP SCORE

31'41"00

追い込み失敗↑何故アミーゴ／ wzh.
アイリン夢空間(岐阜)／GAME' S WiLL(京都) 2店にて同タイム

月刊アルカディア6月号の訂正

TOP SCORE

32'29"00

WZH
GAME' S WiLL(京都)

ゴルゴ13

TOP SCORE

32,581,710

JDF
プレイシティキャロット松本店 (長野)

スペシャルヒットを狙え

人気漫画「ゴルゴ13」そのままにクライアントからの依頼を受け標的を狙撃していくのだが、通常のガンシューと大きく違う点がたった1発しか弾丸を発射できない面が多くあるところだろう。

点数に大きな差が出るのが精度ポイント。弾数無制限の面でも、できるだけ少ない弾数でミッションを終わらせなければいけない。ちなみに今回の集計では他にも3200万点台のプレイヤーが存在した。精度とポイントとタイムボーナスで差が付いたと思われる。

GUNPEY

TOP SCORE

9,999,990

LEA
ソニックビーム松戸店(千葉)

所用時間2時間58分、カンスト達成！

このグンペイはせりあがってくる「ライン」を動かし1本の線につなげて消していくパズルゲーム。ワンダースワンやプレイステーション版でご存じの方も多いはずだ。

稼ぐためにはテンパイ状態を多く作り「あとづけ」で同時にパネルを消していかなければいけない。この時に消すパネルの数が多ければ多いほど得点が高くなるのだ。

今回カウンターストップが達成されたのはエンドレスモード。3時間近く休み無しというのもすごいが、点効率も相当良くないとこの時間内での達成は難しい。

かすって稼げ! 無敵で突っ込め!



自機を敵弾や敵に近づけ「かすり」で点数を稼ぐというすさまじい得点システムを持つこのサイヴァリア。死と隣り合わせのキレたプレイが要求される。

レベルアップ時の無敵時間を利用し、弾幕の中でレベルアップし続けるのだがレーザーを乱射する衛星の鼻先で連続してレベルアップする様はかなり壮観だ。

また5ボス、6ボスの連射バルカン攻撃をボスに接近して多くのラインをかすり稼ぐのだが、第一形態でボンバーを使用しつつ撃ち込んでダメージを与え、早く形態を進めればこのバルカン攻撃が多く来るのでよりBUZZることができる。

初回である今回は2位に140万近くの大差をつけIZK氏がトップに輝いた。

TOP SCORE **36,198,790** (6-B)

PPR-KTL-IZK
タイトーイン002スタジアム(大阪)

3コースが更新、最終スコアへの執念!?

今回更新されているのは上から順にミュー(カメ)、クシー(アノマロカリス)、オミクロン(クジラ)の3コース。

どのコースも限界近くまで突き詰めた稼ぎパターンを実行した上での運待ち(白玉51200点、ボスのパターン)になっている。

たとえばミューは今の点数を更新するにはラスボスのカメの回転攻撃が開幕にくるのが最低条件だ。これはキャプチャーした中ボスをカメまで連れていって使うためで、普通の敵を使った時の4倍に比べて、中ボスのαビームで倒した敵は通常の6倍の点数が入る。

残るクシー、オミクロンは51200点を多く引いた時に繋がれば終了も近いようだ。

ミュー **37,287,280**
STT ⓗ
アミューズメントフォーラムモア (東京)

クシー **34,570,310**
ENK−RIJ
プレイランドエフワン (宮城)

オミクロン **55,765,680**
もっさんまだまだ GIL ⓜ
AMランドケンタゴン (東京)



TOP SCORE

ステージ2 **22,444,990**
シルやり会ーボ敵
アミューズメントフォーラムモア (東京)

5A1199万、もう1セットで終了?

限界へと一歩一歩近付き、更新されている2面コースだが、いよいよクライマックスを迎えた感がある。5A1199万点という点数から5A突入時の点数は970万点前後と推測される。

チェーン繋ぎも他の色のザコを一匹でも撃ってしまうとすべてが水の泡。最新の5Aパターンでは、シビアな操作を要求される場面は一度や二度ではない。

もちろん道中のチェーンは当たり前として、ウェポンボーナスやかすりでの稼ぎも突き詰められているのはいうまでもないことだろう。塵もつもれば……とはよく言ったものだ。

またここのところまったく更新されていない4面コースの方もパターンの進化によって、大きく更新される可能性もあるようだ。こちらの方にも期待したい。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年3月21日〜2000年4月9日集計分

ストライダー飛竜2		26,176,900	フセイン	モンキーハウス本館(福岡)
ビートマニアコンプリートMIX2	ソフトグルーヴ	2,070	GALMⅡDX	ゲームステージビート(香川)
	アソーテッドボックス	1,838	KOME@ザッツユーロビート	個人申請ゲーマーズパークP-470(福島)
	ファイナルステージ	3,478	SATO	個人申請ゲームランドグリーン(福岡)
	アッパービート	3,567	GDS−RUN	ゲームステージビート(香川)
	ハードアナザー	3,854	MOTO	個人申請ゲームランドグリーン(福岡)
セガテトリス		8,527,417	はあはあマン	レジャーパレス(北海道)
餓狼マーク オブ ザ ウルブズ	キム・ジェイフン	2,842,200	AES−茶柱	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	牙刀	3,786,800	七五三−TA コロツケ反対!	
	B・ジェニー	4,142,900	AES−茶柱 コロツケはくえません	
ロックンメガセッション		162,432,540	賢ちゃんバンドた	個人申請セガワールド音更(北海道)
ダンスダンスレヴォリューション Solo 2000	6パネル	1,051,300	"Schatten Schriff" ELF	個人申請ウェアハウス埼大通り店(埼玉)
パカパカパッションスペシャル		2,548,580	hojfam@	ジャック&ベティ日吉店(神奈川)
デッドオアアライブ2	あやね	2' 01" 45	追い込み 成功 真希派 とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
	エレナ	1' 58" 27		
	ザック	2' 20" 65		
	バース	2' 13" 34	追い込み 成功 紗耶香派 (石)	
	ハヤブサ	2' 17" 22	追い込み 大失敗 マサヲ	
	アイン	1' 48" 34	追い込み 成功 HRS	
ストライカーズ1999	F−22ラプター	3,270,700	穴キャラ	ゲームプラザキューティ(大阪)
	X−36	3,356,500	SYG−あさぱ〜の一番弟子!	
パワーショベルに乗ろう!!	実践編	590,950	FGM−LSD	GAME'S WiLL(京都)
	激闘編	1,246,080	FGM−UKA	
消防士ブレイブ ファイヤーファイターズ		819,222	LOG	個人申請AMサントロペ伊勢佐木本町店(神奈川)
ドラムマニア	エキスパートリアル	232,433,760	KMJ(県人)@皿修	ゲームプラザ白山(熊本)

電車でGO!3 通勤編		848.3Km	FEV−EX.(た)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
マーヴル VS. カプコン 2		2,453,388,000	ねずぎよ	バリオ フィエラ ディ プローバ(広島)
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド		7,606	プラタナス@神戸組	個人申請遊スペースマジカル(神戸)
キーボードマニア		3,000,000	デビルハンド西村、あさひな☆ゆうこ、FIRE、TAC@、MIA	全国5店の皆様
ポップンミュージック4		300,000	Afro、サナエマニア ひかり、穴ウメ用です全国30名ぐらいかな	全国3店の皆様
ドリームオーディション		515,910	追い込み 失敗 ラルク派 木村	アイリン夢空間(岐阜)
ポップンミュージックアニメロ		299,100	S	トライアミューズメントタワー(東京)
ザ・ブロックくずし		15,924,047	TAM	ゲームハウスピットイン(愛知)
ビートマニアⅡDX 3rdスタイル	アーティスト	3,786	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
	ソウル	4,003	あさPuの一番弟子!	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ダンス	5,638		
	テクノ	5,421		
	クライマックス	5,406		
	7キーモード	812,234	Bad1個(泣) たこまる(爆)(笑)	個人申請スペースシャトル千種店(愛知)
三国戦記スーパーヒーローズ		123,346,000	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)
アクアラッシュ	初級	335.45	るたまあ♡	AMランドケンタゴン(東京)
	上級	434.58		
	エンドレス	1,636	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(祖)	モンキーハウス本館(福岡)

ハイスコア概評

今回の集計は、締め切り日が早かった関係から、いつもに比べて更新されているスコアの数は少なめです。

まずは『電車でGO!3 通勤編』。トップのスコアは、鉄人モード山陽本線207系でのものです。ダイヤ通りにピタリと停止させることでグレートを狙っていくのは、今までの『電車でGO!』シリーズ同様ですが、今回の鉄人モードはブレーキメーターと停止距離が表示されないので、職人級のテクニックが必要とされるのではないでしょうか。なお、ボーナスゲームがあるのは鉄人モードだけです。

『マーヴル VS. カプコン2』はとにかくヒット数命といったところでしょうか。トップスコアを叩き出したチームは、ケーブル、モリガン、バレッタ。3キャラ同時ハイパーコンボのヴァリアブルコンビネーションやディレイドハイパーコンボをどれだけ決められるかで、大きく点数が変わってくるようです。

『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』は見事ALLクリア達成。クリア時にライフ1つにつき150点のボーナスが入るのでノーダメージが理想だそうです。

『キーボードマニア』、『ポップンミュージック4』はどちらも限界点達成です。音ゲーもついにここまで…

ゲー事典 **ルール確認は確実に：**今回の「マーヴル VS. カプコン 2」の全国一位スコアは上記の通りですが、実はそれを上回るスコアがいくつか申請されていました。しかし、それらは「使用キャラはデフォルトキャラに限る」という規定を守っていなかったため、集計対象外となってしまいました。ルールの確認は確実に行ないましょう。また、備考への必要事項の記入も忘れずにお願いします。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌に付いているハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコアを証明するためにはお店の印が必要。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

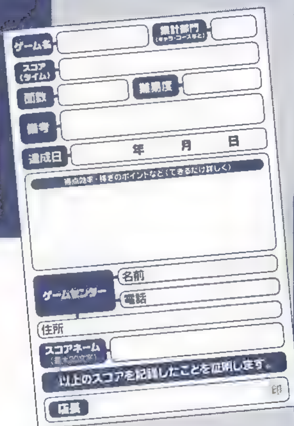
・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらも、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造は、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。



ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。

たとえば点数が300万点で面数が4面の申請と、点数が280万点で面数が5面の申請があった場合は、後者の勝ちとなる。

ティンクルスタースプライツ		3,807,307	KID−じゅんいち	ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
戦国ブレード	アイン	2,349,400	J.G.K−ALL(副)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ダライアス	X	6,566,970	SVG	トライアミューズメントタワー(東京)
フェリオス	ハード	1,253,230	天理剣聖TEN	GAME'S　MILK(京都)
R−タイプ		2,443,300	THC−坂口	個人申請ゲームスポットGIGA(京都)

ストリートファイターⅢ 3rdストライク	トゥエルブ	11,866,600	はと	Jogo江古田店(東京)
	豪鬼	9,948,800	虎の穴Cレポカタログ未入荷事件で嘘広告!?	
	リュウ	9,824,500	コジャン＝トヨタ＝リマシター	
	いぶき	8,878,100	穴ウメくん(暴発スコア)	
	まこと	12,914,600	ヅガ夫	GAME'S　WiLL(京都)
	ユン	11,886,300	L2A−GYO	
	レミー	10,261,000	気合入れすぎでゴムが破裂!!　HAM(タケトゥ)	えの木(高知)
バトルギア	中級	2' 42"567	PPR−KTL−IZK	タウンスポットプレイランド茨木店(大阪)
ギガウイング	ポーチカ	247兆3532億6237万9090	ダメシューターK.K(たった千億…)	個人申請ゲームセンターB-1(千葉)
グラディウスⅣ	2番	3,534,900(7周目1面)	豪徳寺牛角よろしくねハリガネフォトン	トライアミューズメントタワー(東京)
	5番	7,928,600(13周目9面)	ZBL−NAI	個人申請ビッグワン(埼玉)
ショックトルーパーズ 2nd　スカッド	レオン	28,718,950	さきお(胎動)	個人申請ファイブオー高知店(高知)
	エンジェル	24,849,550	さきお(供犠)	えの木(高知)
デイトナUSA2 パワーエディション	中級	2' 45"807	TAでは初D.Hill(D.H)	個人申請ゲームファンタジア新小岩(東京)
	MIX	2' 49"842	ぎるはま(爆)隊長(歓)(無)	個人申請ハイテクランドセガ国分寺(東京)
デイトナUSA2	中級	2' 46"52	ぎるはま(爆)隊長(歓)(無)	個人申請相模原コンピューターランド(神奈川)
	上級	3' 37"68		
ストリートファイターZERO3	ダン	6,327,500	またベガ50万	JOGO江古田店(東京)
ファイティングレイヤー	アレン	2,266,700	INDICK−HIE	モンキーハウス本館(福岡)
バトルガレッガ	チッタ	15,773,200	SYG−あずきちゃん	ゲームプラザキューティ(大阪)
月華の剣士		7,533,300	MTF−高下畑セイイチ	個人申請ファンタジースペース(広島)
湾岸戦争	中級	11,785,800		モンキーハウス本館(福岡)
ウォーザード	タオ	4,651,800	僕はカリパチは嫌いです ICBM−男鹿城	タイトーイン002スタジアム(大阪)
セクシーパロディウス	ひかる	6,668,100	是松	ジャック&ベティ日吉店(神奈川)
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,562,270	「ラブひな」TVアニメ開始 NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)

…通称歌ゲーの『ドリームオーディション』は、音程やテンポを外さずに歌うことが高得点の秘訣。音符の多い曲を調べるのも一苦労ですね。ただ、プレイするのにちょっと勇気が必要な気もしますが……。

『ポップンミュージックアニメロ』は懐かしのアニメ主題歌のポップン。スコアの方はあともうちょっとというところ。トップのスコアは前回締め切り時点でのものです。

『ビートマニアコンプリートMIX2』は今回からエキスパートコースの全部門を集計していますが、申請がないコースもあり少しさびしい結果になりました。本格的な戦いは次回集計からでしょう。

『グラディウスⅣ』は5番装備が一気に伸びて13周目に。高次周のヒトデ地帯をノーミスで抜けられる確率がかなり高く、そのうえ要塞前半で復活できるのは5番装備だけだそうです。1千万点達成も時間の問題でしょうか。

『湾岸戦争』のスコアネームが空欄なのは、プレイヤーの意志によるもので誤植ではありません。できる限り名前は書いてほしいのですが……。

『フェリオス』『R・タイプ』はどちらも数千点の更新。究極を目指す姿勢が伝わってくるかのようです。

スコアの訂正ですが、1月23日集計分の『電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム　アファームド・ザ・ストライカー』のスコアが、店舗側の転記ミスだったことが発覚しました。正しいタイムは2分54秒47になります。

ゲー事典 **確実な個人申請のために：**郵便事故による申請漏れを防ぐため、個人申請はFAXとの併用がオススメ。せっかくスコアを出したのに、ハガキが届いてなくてトップを逃した、なんてことがないように。アルカディアを開いて「あれっ？　俺のスコアのほうが高いよ！　集計ミス？」とか言っても後の祭りです。内容証明郵便で送って、到着をメールで確認すれば完璧だね。

4月9日時点

ハイ HI-SCORE

ハイスコア全国集計

そろそろ夏の新作タイトルも見え隠れしてきた。時間にゆとりができたら、心残りなあのゲームやそのゲームにケリをつけるってのはどうだい？

ロッキーワールド　仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F　☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦(カルテ)	1,273,040	小泉	4面道中 オラ悟空！
2	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	3,135,900	惜しい。	ALL 置付き 一周156.2万 勲3 87
3	サイヴァリア	25,181,480	J-K・MRN-HDS	ALL Lv.177
4	デッドオアアライブ2(サバイバル)	14,291,997	小泉	レイファン 72人抜き
5	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	45'06"00	レイクライシスやりて FK-LPA-XYZ	ALL　死×1

アミューズメントパーク　フリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2　☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX2(ハードアナザー)	3,462	KOU-KYR -YUJI	ALL ハイスピードモード ピカグレ 1388
2	ビートマニアコンプリートMIX2(アッパービート)	3,355	KOU-AYR -NORI	ALL ハイスピードモード ピカグレ 1483
3	ダンスダンスレボリューション3rd MIX（SSR)	96,363,365	KOU-AYR -NORI	シングル ランキング3
4	パカパカパッションスペシャル(マニアック)	1,693,430	矢部さんの弟子2	ALL　XLあり 82-89-89
5	ストリートファイターZERO3(さくら)	5,505,400	ONZ-Ⓢ	ALL　無敗 X-IZM P×12　90秒×5

AGスクエア 盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12　☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,943,030	NAS	ALL 鳥199
2	バトルバクレイド	109,317,870	あとは6面の運！ T.Kiz	ALL フレイムパイパー
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES(ロック・ハワード)	1,758,200	T.Kiz	ALL
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES(テリー・ボガード)	1,562,700	何でカインはだめなのさ？　T.Kiz	ALL
5	鉄拳タッグトーナメント	1'51"76	H.S	ALL リー&ポール

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3-15　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト 旧Ver.	9'39"00	しるちすつよし	ALL
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver B	35'15"00	誤　レパージャレス 正　レジャーパレス	ALL
3	グレート魔法大作戦(カルテ)	22,499,450	OAM-PON	ALL　残0 アイテム952
4	P-47	10,000,000+α	OAM-MRXⓇ	83面で達成 連付
★	セガテトリス	8,527,417	はあはあマン	ALL

熊谷&柏&青葉台ガリバー

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(3番装備)	2,764,200	菅谷君	5-2　柏店
2	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク（Q)	4,070,600	キュウ	ALL　柏店
3	ストライカーズ1999(X-36)	1,944,400	COP	2-7 青葉台
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ダンス)	5,508	S.I？	熊谷店
5	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,146	S.K	熊谷店

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F　☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(相模 祐介)	29,106,590	TAE	ALL
2	グラディウスⅣ(5番装備)	2,735,100	なば	4-2　連付
3	プレヒストリックアイル2 原始島	41,097,700	クリアしただけ。幻視自慢通	ALL　連付 1号機
4	Mr.ドリラー(1000M)	905,285	NO	ALL　連付 6'42"2
5	レイヴレーサー	9'01"296	SORA	最上級T.T(12周設定)

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F　☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	2,305,610	「LLの上はワーオ」(オヒョイ狩り談)	マニアック　ALL 91-96-91
2	バスト・ア・ムーブ2	238,810	OLE-オヒョイ狩り メキシコのマッコイ森	ALL バイオ使用
3	魔法大作戦(ガイン)	1,914,880	さよなら角刈り(ニセ(趣味　ルリ狩り)	2-3　連付
4	E.D.F	2,255,600	ドラマっ娘は熊谷派	ALL
5	闘婪ブレイザーズ	79,010	安田忠夫(やすてい)	ALL　グレン使用

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18　YKビル1F　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	18,378,290	ELM	ALL LV135
2	電車でGO！3通勤編	555.7km	GO！GO！パラメーター	山陽本線223系 新快速　昼
3	ビートマニアコンプリートMIX2(アソーテッドボックス)	1,807	とみやま@ シリウスの痕	AAA達成！
4	アクアラッシュ(練習)	213.61	luce	
5	グレート魔法大作戦(グレムリン)	11,650,760	がんばれ!!道は遠いぞ MJN-T.Y	6面まで

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F　☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦(グリムレン)	53,777,400	Ⓕ(104コ)	ALL
2	ビートマニアコンプリートMIX2(ダンス)	2,275		ALL
3	ストライカーズ1999(X-36)	3,346,200	MSA	ALL ノーボム
★	Gダライアス(クシー)	34,570,310	ENK-RIJ	ALL
5	怒首領蜂(Cタイプ)	639,743,810	ジョニー大滝	ALL　S

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目　オークビル2F　☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	2,105,030	LAYER	ALL 85%-93%-86%
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ99	568	H.I	ALL 韓国チーム
3	デッドオアアライブ2(サバイバルモード)	8,312,502	CNT	ザック 59人
4	エスプレイド(美作 いろり)	17,916,320	とりあえずクリア	ALL
5	エスプレイド(J-B 5th)	17,867,460	祈願！巨人最下位	ALL

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(バーディー)	6,746,900	AES-西なんとかなりました。	ALL　連同付(ノーマルモード)
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES(B.ジェニー)	4,142,900	AES-茶柱 コロッケはくえません	ALL　連同付
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES(牙刃)	3,786,800	七五三-TA コロッケ反対！	ALL　連同付
★	餓狼 MARK OF THE WOLVES(キム・ジェイフン)	2,842,200	AES-茶柱	ALL　連同付
5	グレート魔法大作戦(カルテ)	13,841,230	・A・	5面　連付

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	7,614,970	TETU	ALL　1ミス 20万落ち
2	ロードランナー　ザ・ディグファイトVer.B(超達人コース)	35'50"00	SKM-長瀬	ALL
★	グラディウスⅣ(2番装備)	3,534,900	豪徳寺牛角よろしくね ハリガネフォトン	7-1　6-3 復活
4	ガイアクルセイダーズ	3,264,650	根谷美智子 theドラゴン(TZW)	最終面ラスボス第1形態 RED→RED
5	ガーディアンズ	1,417,140	説教Ristar㊞	ALL　残0 ゼルディア使用

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください。

お寄せいただいた質問は、アルカディアHP上の「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことがあります。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

なお、お問い合わせ内容に対して完全にお答えられるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、ハイスコアとは直接関係ないご質問や、ご意見、ご感想などに関しましても、すべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　arcadia@ml.ascii.co.jp

題名　「ハイスコアに関する質問」

メールタイトル（subject）に題名を明記したうえで、上記の宛先まで送信してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

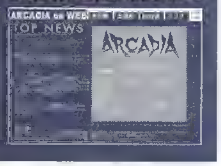
質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

※電話でのお問い合わせにはお答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

ARCADIA on WEB

http://www.ascii.co.jp/arcadia/

アルカディアのHPでは「基本的な集計ルールと申請方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」など、ハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典　ハイスコアFAQ：Q.格ゲやシューティングを見ると、第一回目は必ず全キャラ（機体）合同で集計していますが、第一回目からキャラ（機体）別で集計することはないのでしょうか？
A.稼働開始から日が浅い第一回目の集計では、キャラ（機体）別で集計しても充分な申請が集まらない可能性が高いため、第一回目にキャラ（機体）別集計を行なうことはありません。

NEW GAME メーカーからのメッセージ

CAPCOM & ARCADIA共催 MARS MATRIX スコアトライアル

8月1日(必着)最終締切

イベント内容

- 『マーズマトリックス』を使用した高得点競争
- 最終結果を本誌8月30日発売号にて発表
- 最終締切：8月1日（必着）
- 入賞者には賞品があります。また、見事優勝された方は大阪・カプコン開発ビルにご招待。賞品の授与と、プレイのビデオ収録会を行ないます（交通費は支給。どうしても来られない方のために任意参加とします）。その映像はCFCビデオで広く公開。収録の様子は本誌でも掲載し、その栄誉を讃えます。

タイムスケジュール

6月9日	ゲーム稼働開始&受付開始
8月1日	最終締切
8月上旬	於大阪賞品授与&CFCビデオ収録
8月下旬	CFCビデオ配布
8月30日	最終結果発表

宛先

[illegible]

ルール

MOSQUITO 01(赤)もしくはMOSQUITO 02(青)を使用した高得点競争

1位~3位、そして10位、20位、30位、40位、50位に賞品を授与します。

- ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置は、連射装置だけが認められます。
- 申請は規定の用紙に記入して、8月1日までに右上の宛先に送付することで受け付けられます
- 申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に、必要事項の記入をお願いしてください。

今回の「メーカーからのメッセージ」は、機体別集計でさらにで盛り上がっている『グレまほ』の制作元であるエイティング/ライジングに、スコアに関する質問をしてみた。

グレート魔法大作戦

協力：エイティング/ライジング/カプコン

Q 全アイテムを集めたときのコンプリートボーナス（100万点）が、ほかのアイテムの点数から考えるとやや低いと感じるのですが、この点数に設定した理由を教えてください。

A 景気よく1000万点にすることも検討しましたが、それだとコンプリートする、しないで点数に差が出すぎてしまいます。微妙なところで点数が拮抗してほしいという願いを込め、現在の点数に設定しました。

Q 今回の集計ではカルテの点数がもっとも高くなっていますが、開発スタッフ内ではどう予想されていましたか？

A カルテは移動速度と扱いやすい溜め撃ちのおかげで稼ぎやすく、溜め撃ちを当てにくいミヤモトはソロバンやカルテより下だろうと思っていました。ここまでは大体予想通りですが、ソロバンよりグリムレンのほうが上なのは意外です。グリムレンの方の努力でしょうか？ ソロバンのプレイヤーさん、頑張って主人公の面目躍如を果たして下さい!!

※「メーカーからのメッセージ」では、人気ゲームのスコアに関してメーカーさんにどんどん質問を行なっていく予定です。お楽しみに。

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	34,810,960	おやつ衛星もう出て来なくていい ISO	ALL LV235 1ミス
2	アクアラッシュ(初級)	342.16	HCM-鎌倉	ALL 連付
3	クライシスゾーン	5,865,320	NAS-No9	ALL ノーミス
4	ゴルゴ13	26,107,940	NAS-No9	ALL 2ミス
5	ファイティングレイヤー(雲舟)	3,114,000	巣鴨で終身刑？ HIE	ALL 連同付

荏原ゲームコーナー

東京都品川区旗の台3-12-3 L.BOX内1F&B1F ☎03-3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルゴ13	27,329,630	EGL	ALL
2	メタルスラッグ3	5,619,540	EGC-㊎MKZ	ステージ5
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES(キム・ドンファン)	2,082,000	TAKA	ALL ドンファン
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES(ロック・ハワード)	1,855,700	TAKA	ALL ロック
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES(マルコ・ロドリゲス)	1,888,400	TAKA	ALL マルコ

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1-8-27 十条ホワイトビルB1F ☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	5,722,830	BUT	1c5面 自爆され死亡
2	デッドオアアライブ2(サバイバル)	7,436,906	ほえほえ	ザック 49人ヌキ ウひっ
3	ポップンミュージック3	298,333	て・し・キャラット	入荷記念。トホっ
4	RCでGO！(オンロード中級)	3'20''528	だっていきなりメ切がおとやびっきい	ALL 最高速
5	RCでGO！(オンロード上級)	4'29''311	1週間も早くなるからおとやびっきい	ALL 最高速

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル

東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(F-4 ファントムII)	3,074,200	RED	ALL 残×3 B×8
2	グレート魔法大作戦(ミヤモト)	50 345,580	ADS-J.J	ALL 残×1 アイテム 104
3	サイヴァリア	26,596,420	東 千史郎	ALL BBDCB Lv 206
4	ポップンミュージック4	297,180	J.A	ALL ノーマ、ハイスピード MAXコンボ 262
5	アクアラッシュ(初級)	35,848	るたまあ	ALL

アミューズメントフォーラム モア

東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	34,582,020	みんな怖くてついていけません 150	ALL 2ミス 120万落ち
★	レイディアントシルバーガン(2面コース)	22,444,990	シルヤリ会-ボ敵	ALL 5A 1199万
★	Gダライアス(ミュー)	37,287,280	STT㊕	ALL 回転×2
4	Mr.ドリラー(500m)	396,475	人のスコアを勝手に使うのはやめましょう。	AL かなり前のスコア アレ×4
5	パカパカパッションスペシャル	2,372,600	この店の店員だいぶ前のスコア	ALL マニアック

ゲームセンターポパイ

東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	99,800,875	望月君？@綾瀬連合	NS-R、コース1 0-3-0-1
2	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	97,955,900	望月君？@綾瀬連合	NS-R、コース3 ぽ~る~ふよー
3	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	99,671,215	STP	R2
4	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	99,735,625	STP	R2 もういい
5	パカパカパッションスペシャル	147,190	Y.T	

jogo江古田店

東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(トゥエルヴ)	11,866,600	はと	ALL 連付
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(豪鬼)	9,948,800	虎の穴Cレボカタログ未入荷事件で嘘広告!?	ALL 連付
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(リュウ)	9,824,500	コジャン=トヨタ=リマシター	ALL 連付
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(いぶき)	8,878,100	穴ウメくん(暴発スコア)	ALL 連付
★	ストリートファイターZERO3(ダン)	6,327,500	またベガ50万	ALL 連付

アミューズメントランド Kentagon

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グレート魔法大作戦(カルテ)	76,608,020	REF	ALL 残0、B1 アイテム107
2	サイヴァリア	32,093,230	後は運頼み ISO	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	434.58	るたまあ♡	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	335.45	るたまあ♡	ALL
5	メタルスラッグ3	6,850,420	残念君㊙²	ラスボス前 フィオ

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES(北斗丸)	1,979,300	KOS-アロエドリンク	ALL
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES(ロック・ハワード)	1,928,700	ダッドリーマニアックス	ALL
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES(B.ジェニー)	823,300	KOS-GHC	ALL
4	スポーン	7'18''80	KOS-GHC	ALL
5	グレート魔法大作戦(カルテ)	20,769,320	K.I	6面ボスまで 98/108個ゲット

ハイスコアFAQ

Q：規定では連射装置の使用を認めていますが、サイヴァリアにおいて、押すとレバガチャをするボタン（通称ローリングスイッチ）の使用は認められますか？

Q：説明書での仕様は4方向レバーでも、実際には8方向の入力を受けつけているゲーム（対戦とっかえだまなど）において、レバーを8方向仕様に変えた場合はハイスコア集計の対象となりますか？

A：1994年以降に発売されたタイトルでは、レバー入力をボタンで代行するものや、レバー入力に連射をつけたものといった、レバーに関する改造を一切認めておりません。そのため、ローリングスイッチを使用したスコアは集計対象外とさせていただきます。

ただ、4方向と8方向の切り替えに関しては、筐体の標準仕様なので改造扱いとなりません。そのため、8方向レバーでプレイした対戦とっかえだまのスコアは集計の対象となります。

Q：最近の筐体には、PSやDCのコントローラーを接続できるものがありますが、これらに「持ち込み機材」を接続してプレイすることは認めていますか？

A：こちらで定めたルールに適合している限りは認めています。ただ、そのほかのルールやハイスコア同様、確認に関してはお店側に任せるしかないのが現状です。そのため、確認作業が困難な場合は、お店側で使用を制限するという可能性も考えられるのではないでしょうか。

ゲー事典 **リクエスト募集中！**：「メーカーからのメッセージ」コーナーでは、ゲームメーカーさんへのハイスコアに関する質問を募集しております。お気に入りのゲームのアレが知りたい、ソレが聞きたい、などありましたら、ハガキ、FAX、E-mailで当編集部まで送ってください。メーカーさん直々のコメントを聞ける数少ないチャンス、利用しないのはもったいないですよ。

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

■**レジャーパレス（北海道）**
この号がでるコロには店内のスコアボードも新しくなってると思いますぅ〜。
by担当君
CAN氏へ「ぎりあ」って何？
byしるちすつよし

■**レタス702（北海道）**
新しいゲームがあまり入らなくなってしまったので、古いゲームでお茶を濁しています。
byMas（やべえ）

■**アミューズメントパークリーダム平店（福島県）**
人の入れ換わりが多いこの時期、今年はどんなお客さんが来るのやら。スコアラー増えるとよいのですが。
byShi-maQ

■**トライアミューズメントタワー（東京都）**
毎週金曜日の午後6時から、500円でスーパーストⅡXがやり放題になりました。対戦超燃えしたい方はくるしかー！
by店長theドラゴン

■**ジョイプラザはなまる（東京都）**
小指の骨が欠けちゃいました。コレが載るころには完治してほしいものです。おかげで、やりたい仕事ができないっス。ムキーッ！
byてし

■**ゲームセンターポパイ（東京都）**
4月下旬頃「KONAMI」音ゲーをぞくぞく入荷！で「リニューアル中」ですので、御来店下さい。
ハイスコア大募集中で〜す。
by店長

■**アミューズメントフォーラムモア（東京都）**
いくら締切日だからといって、長時間のゲームのやりすぎには気を付けましょう。やるゲームによっては、マジ死ねます。
byアホスマ店員

■**アミューズメントランドケンタゴン（東京都）**
ヤッホー！ ラリホー!! 皆元キアリーしてルカナン？ ケンタゴンでは、こんなパルプンテ状態の店員さんが、皆さんの御来店をバシルーラに気を付けながら、お待ちしています♡（さて呪文は何個かな？）

■**プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）**
堤くんCYR新会長おめでとう。これからもその脱ぎっぷりでスコアや飲み会に頑張って下さい。高沢君またビデオダビングお願いします。H-E君もまた気軽に遊びにきて下さい。
byあつし夫㊛

■**P.C立川店（東京都）**
当店のバトルガレッガは6段階の調節が可能なダイヤル連射付です。しかもスパイクアウト用のスピーカーが付いて音もバッチリ！ もちろん1プレイ50円です。半永久的に失くなることはないと思います。ぜひお越し下さい。
by店員O.K

■**ゲームコスモ町田店（東京都）**
今回は苦労しました。時間もないのも一理ありますが、何より人材不足が深刻な問題です。求む新人スコアラー！

■**Jack&Betty日吉店（神奈川県）**
大船在住「ミヤモト」吉田君。コンバータ代は？ 千葉県在住の「ケーオー→ゲーセン」の平方君。君もだよ。

H.E.アーサー&NASA合同集計
長野県飯山市大字飯山本町1169　☎0269-62-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	16,969,020	レベル優先 NST-M	ALL 6-B Lv.127
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	37'34"00	山ちゃんがんばれ!! NST-AMP金沢	ALL
★	キーボードマニア	3,000,000	MIA	ALL パーフェクト
4	スポーン	3'16"35	M・A	ALL クラウン
5	プレヒストリックアイル2 原始島	85,825,100	NST-DAI	ALL 連付 星630

Jack & Betty　日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19　千葉ビル1F　☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ティンクルスタースプライツ	3,807,307	KID-じゅんいち	ALL 残0 メモリー 54HIT
2	サイヴァリア	33,163,180	おやつ出入禁止	ALL Lv 226
★	バカバカパッション スペシャル	2,548,580	hojfam@	95 98 98
★	セクシーパロディウス (ひかる)	6,668,100	是松	ALL 連付 カス点で、スマン
5	マネーアイドルエクスチェンジャー (一人で練習)	1,407,212	レベルカンストしただけ君	Lv.99 15分もできねい

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	29,455,280	スライムBEF (ザコ)	ALL ザコスコア
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	35'15"00	ANZ	ALL 超達人コース
3	ぐわんげ (柊小雨)	53,908,458	COJ	ALL 3面終了1500万 金38487 残ボム5
4	バトルガレッガ (G-913)	16,386,410	総帥H.F…ふくぴこ	ALL 鳥310万
5	極上パロディウス (こいつ)	5,442,900	っていうか絶好調!? …のH.F	ALL 1周250万 連付き メカペンギン×5

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7　セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (F-4ファントムⅡ)	2,514,000	@おさる	連付 1周目118.9万 残×0 B×0
2	戦国ブレード (アイン)	1,950,700	@おさる	連付 残×0 B×0
3	サイヴァリア	14,444,430	牛山ヘビ次	ALL 6-B Lv.89
4	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	7,050,231	アーバンジプシー	ザック 56人抜き
★	ゴルゴ13	32,581,710	JDF	ノーミス ワイヤー3発切

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-261-5867

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルゴ13	30,749,790	まりンチャットギャンブル部 CHU	ALL ノーミス
2	パワースマッシュ	4,122,883	H・K	トーマス ヨハンソン
3	ストライダー飛竜2	17,522,900	T-GULF-LED -KSM	ランクS 37 07 ALL 連付
4	ストライカーズ1999 (X-36)	2,599,300	T-GULF-KOB @	ALL 連付
5	わくわく7 (スラッシュ)	5,315,100	SIG	ALL

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (ストーリー)	6,205,200	CYR-WAR	ALL 連同付
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (チャレンジ)	116,553	大関一郎	ALL 連同付
3	Mr.ドリラー (500m)	373,970	穴ウメ太郎	ALL 連付
4	ぐわんげ (源助)	50,265,457	穴ウメ二郎	ALL
5	ストライカーズ1999	2,017,800	KRS	2-8

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,252,732,500	TA7	ALL まだまだ行ける！
2	Mr.ドリラー (500m)	371,780	あすたろと	ノーミスALL エア全取り 2コ取×0 連×2付
3	ファイティングレイヤー (ブレア)	1,857,600	園長	ALL
4	バカバカパッション2	2,247,435	F.M	2マ81%→4ファ94%→8ゲ78%
5	へべれけのぽぷーん	22,040	園長	ALL

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23　伝田ビルB1F　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦 (カルテ)	13,355,930	バイクで臨死しないように！	5面
2	ショックトルーパーズ2ndスカッド (トーイ)	10,104,220	AAA	ALL TOY
3	テトリス・ザ・グランドマスター	10'01"56	EK	HM
4	Mr.ドリラー (500m)	362,530	KAZ	ALL
5	鉄拳タッグトーナメント	2'27"43	T.Y	ALL ポール&ロウ

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドリームオーディション	515,910	追い込み 失敗 ラルク派 木村	ALL ハードモード alone in my room×3
★	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31'41"00	追い込み 失敗↑ 何故アミーゴ	ALL 超達人モード
★	デッドオアアライブ2 (エレナ)	1'58"27	追い込み 成功 真希派 とき坊	ALL 同付
4	グンペイ	1,722,900	追い込み 失敗 涼子	エンドレス
5	グンペイ	1,654,000	追い込み 失敗 涼子	ALL トーマス COM戦通常モード

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	もうぢゃ (対戦もうぢゃ)	5,562,270	「ラブひな」TVアニメ開始NGP-ANP	1cALL 全消×9 50×9←ALL@
2	サイヴァリア	21,111,290	1P側じゃダメ？ NGP-ANP	1cALL Lv.146 残0
3	テトリス・ザ・グランドマスター	10'14"25	サムライ	ALL GM
4	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	1,392,000	インパクト無し男	2-3
5	ストライカーズ1999 (F-22 ラプター)	1,133,800	コージー冨田	2-1

スコアネームに関して
RULES OF SCORE NAME

スコアネームなどに使用される記号で弊誌に掲載することができるのは、☆や♡などの一般的な記号と、○で囲った文字のみです。
また、特定の個人や団体を誹謗中傷するようなものおよび、当方で不適切と判断したものは、掲載できない場合があります。ご注意ください。

ゲー事典
ご意見募集中：当コーナーでは、ハイスコア集計に関するご意見、ご感想、ご希望などを随時募集しております。現役バリバリのスコアラーの方々ははもちろん、自分ではハイスコアを狙ったことがない人でも大歓迎。さまざまな立場からのメッセージをお待ちしております。FAXやE-mailのほか、ハガキでも受け付けていますので、よろしくお願いします。

ver.5.66ツイン用のみ出荷と聞きましたが…。VS筐体で稼働中の当店、困惑気味でス。
by FANⓒ

■**GAME BOSS（神奈川県）**
スコアラー募集中です。いごこちいいと思いますので、一度あそびにきて下さい。

■**ゲームセンターUFO伊勢原店（神奈川県）**
JIN氏、KJU氏、いぺぱぴ氏遠征ありがとうございました。懲りずにまた来てください。
by メダルゲームは終電の臭い。

■**夢空間ファンタジー（長野県）**
ウチにレゲーやりに来な！ 楽しませてやるぜぇ。
（宣伝になってるのか…？）

■**アイリン夢空間**
追い込み・物事が最後の段階になり、いっそう努力すること「福武書店刊 福武国語辞典」より
今回の追い込み失敗 ドリラー500m、ティナ、かすみ、ジャン・リー
大失敗 レオン、グラⅣ3番、ダンスSolo
追い込み会長より一言「追い込み段階ではないのに追い込みをかけている人が目立ちます。次回までにつきつめる様に！ 花見行ってきますわ〜。後よろしく」

■**GAME CONDOR PARTⅡ（静岡県）**
うっとおしい梅雨に突入な時期ですが、不況も重なり更に気が重かったりして（苦笑）当店ではなるべく「プレイすると楽しくなる」ゲームを置く様に心掛けています。気分を晴ればれしたい皆さん、ぜひコンドルⅡへ!!
by スタッフ一同

■**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
やるゲームが無〜いとお嘆きのアナタ!! そんな時こそ当店へ。やりたいゲームがすぐ見つかる!!……かもね。
by 店員OGI

■**遊ingポイントセオラ（滋賀県）**
音ゲーの環境やメンテにはがんばっています。スコアも狙いやすいはず!? ぜひプレイしてみて下さい。

■**ゲームプラザキューティ（大阪府）**
この号が出る頃には、レゲーの所にアテナ、サイコソルジャーやSDIなどがあると思います。マニアの方達の来店、お待ちしています。それと先日バーナーⅡをPLAYしに来た人がいたのですがナイストが入ってました。ゴメンナさい。がんばって入れます。

■**タウンスポットプレイランド茨木店（大阪府）**
タウンスポット茨木店は4/29AM0:00を持ちまして閉店します。今まで御来店下さった方々ありがとうございました。

■**パリオ フィエラ ディ プローバ（広島県）**
最近になって、やっとスコアが出そろうようになってきました。
by 担当：おおつぼ

■**えの木（高知県）**
音ゲーのラインナップがやや滞り気味です。BM系のスコア遠征の方、猛歓迎です。

■**ゲームプラザ白山（熊本県）**
熊本県P.N.YAN君G大合格オメデトウ。学校なんか行かずに、スコアをドンドン出して下さい。
by ゲームプラザ白山スコアラー課（エセ学生大歓迎）

■**ゲームスポットフォーカス（大分県）**
気軽にスコア狙って下さい、考えすぎずに自分のスタイルで！
by Ave

タウンスポットプレイランド茨木店
大阪府茨木市中津町4-3 ☎0726-36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャル	2,359,210	アバ	ALL 94-97-88
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,624,800	マウント斗羽	ALL
★	バトルギア (中級)	2*42**567	PPR-KTL-IZK	ALL
4	クライシスゾーン	5,556,350	ねむねむ	ALL
5	三国戦記スーパーヒーローズ	98,185,300	右下段7	ALL

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク (まこと)	12,914,600	ツガ夫	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク (ユン)	11,886,300	LZA-GYO	ALL 連同付
★	パワーショベルに乗ろう!! (激闘編)	1,246,080	FGM-UKA	ALL
★	パワーショベルに乗ろう!! (実践編)	590,950	FGM-LSD	ALL
★	ポップンミュージック74	300,000	サナエマニア ひかり	ALL パーフェクト

GAME CONDOR PARTⅡ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ (柊 小雨)	23,550,860	グズ	ALL
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	14,969,410	Y・調理師・S	ALL ABC 鳥183万
3	レイフォース	4,916,900	コークオンDEE	残0、ALL 超久々かつギリ²
4	レイディアントシルバーガン (2面ルート)	21,170,120	バガンの砦	ALL
5	メタルスラッグ3	5,381,430	しすみ゛	ラス面死

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	1,617,266,800	AHE	ALL ハヤト、サイロック、セイバートゥース
2	ティンクルスタースプライツ	3,468,676	M.Iくん「ヒィー!! 全一があー!!」	ALL MAX42Hits
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	3'18"00	トヨカズ	サバイバルモード、ほたる
4	ストライカーズ1999 (X-36)	1,489,100	PSI	2-4
5	ティンクルスタースプライツ	2,847,585	H・Uくん(エヴァン グリフォン使い)	ALL 2Pグリフォン 44Hits

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦 (カルテ)	69,026,310	GSK	ALL 連付 4ボスムカつく
2	グレート魔法大作戦	40,794,080	GSK	ALL 連付 チッタ
3	マーヴル VS. カプコン 2	2,121,252,400	FUJ	ALL アナカリス・ケーブル・バレッタ
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES (北斗丸)	2,375,800	FUJ	ALL
★	フェリオス (ハード)	1,253,230	天理剣聖 TEN	ALL 連付

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	23,398,950	SAI	ALL Lv.161
2	グレート魔法大作戦 (カルテ)	23,154,260	まなみ	5面 100アイテム
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	32'24"00	IML-UUU	ALL 30秒おち
4	ストライカーズ1999 (X-36)	2,418,700	DGR	ALL
5	ビートマニアコンプリートMIX (ハード)	616,704	4Pages	ALL

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,786	ZZZあいくち	
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ソウル)	3,905	FIRE	
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ダンス)	5,420	XY	
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(テクノ)	5,131	XY	
5	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,115	ZZZあいくち	

ゲームプラザQティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (X-36)	3,356,500	SYG-あさぱ〜の一番弟子！	ALL 残3 B×9
★	バトルガレッガ (チッタ)	15,773,200	SYG-あずきちゃん#	ALL ハートⅡ.137万
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,406	あさPUの一番弟子！	
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ダンス)	5,638	あさPUの一番弟子！	ランダム使用
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ソウル)	4,003	あさPUの一番弟子！	

ゲームハウス ピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	3,321,530	T.N	ステージ5
2	マーヴル VS. カプコン 2	1,558,855,200	さごー	ALL ケーブル、アイアンマン、ガンビット
3	グンペイ	3,051,700	ABE	エンドレスモード
★	ザ・ブロックくずし	15,924,047	TAM	タイム.5'17"43 A-B-D
5	パカパカパッション スペシャル	1,978,380	ヒロ	ALL マニアック

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	31,806,320	めざせ撃沈王 NMD-HIR	ALL 1ミス Lv.204
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	40'06"00	すほう	ALL 超上級
★	マーヴル VS. カプコン 2	2,453,388,000	ねずぎよ	ALL ケーブル、モレガン、バレッタ
4	ポップンミュージック ミッキーチューンズ	257,185	XRX-大魔王	A.L. 9ライン マニアモード コイン×39
5	サイヴァリア	24,208,170	XRX-大魔王	ALL Lv.168

タイトーイン002スタジアム
大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア	36,198,790	PPR-KTL-IZK	ALL 6-B
★	電車でGO！3通勤編	848.3km	FEV-EX.Ⓒ	完走 山陽本線207系 鉄人モード
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31'53"00	KTL-EL2	ALL
4	デッドオアアライブ2 (レイファン)	1'47"77	むり◆	ALL
★	ウォーザード (タオ)	4,651,800	僕はカリパチは嫌いです ICBM-男鹿城	ALL LV1スタート(回復) カリバチイラン 連付

遊ingポイント セオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック4	300,000	Afro	ALL パーフェクト
2	ビートマニア クラブMIX (EX リズミック)	3,005	N.Kジョニー	ALL HS-1
3	ビートマニア クラブMIX (EX パーティークラブ)	2,807	Afro	ALL HS-1
4	サイヴァリア	20,619,100	N.Kジョニー	ALL Lv.137
5	マーヴル VS. カプコン 2	2,112,656,400	偽P.S	ALL バレッタ アイスマン マグニート

ゲー事典 **アンケートハガキは危険**：アンケートハガキは膨大な量が送られてくるため、すべてのハガキに編集部全員が目を通しているとは限りません。そのため、アンケートハガキにハイスコア関係のメッセージを書いても、見逃されてしまう可能性があります。確実に伝えたいメッセージがあるようでしたら、FAX、E-mail、コーナー宛へのハガキをご利用ください。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■5月21日締め切り分から追加（変更）されたルール

●新日本プロレスリング 闘魂烈伝4
シングルマッチのタイムで集計します。

●パワーストーン2
全キャラ合同で集計します。

※前記の2タイトルにおいて、ビジュアルメモリを使用したスコアは集計対象外とさせていただきます。

●ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B
スコア集計上問題のある現象が確認されたため、Cボタンが接続されている筐体でのスコアは集計対象外とさせていただきます。ハイスコアを狙う場合は、Cボタンを取り外した筐体でチャレンジしてください（リトライはスタートボタンで行なえます）。

●ビートマニア クラブMIX
ノーマルコースのみ集計します。

●ドラムマニア 2ndMIX
リアル、エキスパートリアルの2部門で集計します。

●その他の集計開始ゲーム（部門別集計は行ないません）
メタルスラッグ3
パンチマニア～北斗の拳～
シンイーケン
ギターフリークス 3rdMIX
ポップンミュージック ミッキーチューンズ

■4月21日締め切り分から集計を開始した、またはルールが変更されたタイトル

●マーヴル VS. カプコン2
キャラ別集計は行ないません。また、使用キャラはデフォルトキャラに限ります。

●ザ タイピング オブ ザ デッド
スコアで集計しています。年俸での集計は行なっていません。

●グレート魔法大作戦
デフォルトの4キャラのみ、キャラ別で集計しています。隠しキャラの集計は行なっていません。

●ビートマニア コンプリートMIX2
エキスパートコースの全部門で集計しています。

●そのほかのおもな集計タイトル（部門別集計は行っていません）
グンペイ
ポップンミュージック4
サイヴァリア
ポップンミュージック アニメロ
ドリームオーディション
ゴルゴ13
ビートマニアIII
キーボードマニア
電車でGO!3 通勤編
ザ ブロックくずし
ウンジャマラミー

■集計打ち切りの部門

●ロードランナー ザ・ディグファイト旧Ver.
事実上スコア集計が不可能なため、集計を打ち切ります。

●ぐわんげ
柊 小雨はカンスト達成のため、集計を打ち切ります。

●ビートマニア コンプリートMIX2
ハードコースは限界点達成のため、集計を打ち切ります。

●ビートマニア 3rdMIX
エキスパート・テクノは限界点達成のため、集計を打ち切ります。

※次回（6月21日）締め切り分から追加、変更されるルールは、6月7日ごろアルカディアのホームページ（http://www.ascii.co.jp/arcadia/）上で公開する予定です。

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2（エレナ）	3'31"35	Mr-AZX	ALL
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES（牙刀）	1,535,000	Mr-LEO	エレナ
3	武力ONE	1'04"86	Mr-Y・G	ALL
4	鉄拳タッグトーナメント	3'15"55	Mr-KAN	ALL
5	メタルスラッグ3	1,101,890	Mr-BBC	ALL 吉&ジ

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	33'28"00	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊗	ALL
★	アクアラッシュ（エンドレス）	1,636	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊗	
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES（フリーマン）	3,180,200	ゼルナム族	ALL 連同付
★	ファイティングレイヤー（アレン）	2,266,700	INDICK-HIE	ALL 連同付
★	ストライダー飛竜2	26,176,900	フセイン	ALL 連同付

アメニティスペースOZ合同集計

山口県宇部市松島町16-25　☎0836-22-6131

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカバッションスペシャル	2,284,570	ハム漬物HSK	GZ-マリカ-GZ 91-36-89 小野田店
2	メタルスラッグ3	1,883,680	TO.	1c misson3 小野田店
3	マーヴルVS.カプコン2	241,525,700	S.T	ガイル、バレッタ、モリガン 小野田店
4	Mr.ドリラー（1000m）	897,660	AFP会長	宇部新川店
5	サイヴァリア	16,686,880	KOR	Lv.122 6-B 宇部新川店

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	36'43"00	MST	1cALL
★	三国戦記スーパーヒーローズ	123,346,000	EXR	1cALL 白甲黄忠
★	キーボードマニア	3,000,000	TAC@ なぜか岡山から来てました	3/11 ノーマル リアル 両方
★	ポップンミュージック74	300,000	穴ウメ用です 全国30名ぐらいかな	1cALL
★	ドラムマニア（EXリアル）	232,433,760	KMJ(県人)@皿修	1cALL メドレー

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2　松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカバッションスペシャル	2,341,500	上"	ALL
2	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,687	YSO	ALL
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ダンス)	5,298	QCC	ALL
4	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(テクノ)	5,127	QCC	ALL
5	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,147	QCC	ALL

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ

山口県吉敷郡小郡町矢足 丸久小郡店2F　☎083-973-0909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 PLUS	2,155,100	S.S.S.	シャドウガイスト
2	マーヴル VS. カプコン 2	1,389,724,000	あほみさん	ハヤト、モリガン、ソンソン
3	Mr.ドリラー（500m）	370,765	AMI	連無し、ノーミス
4	ラジカルバイカーズ	708,000	ZYX	
5	F355チャレンジ ツインタイプ	2'17"080	S.K.	

ゲームスポット フォーカス

大分県大分市末広町1-25　末光ビル1F　☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS カプコン 2	2,313,801,300	アネージュ特撰隊㊙井 丈	ALL
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES（グリフォンマスク）	2,892,800	君の心に正義はあるか？アネージュ㊙井 丈	ALL
3	ギガウイング（カーマイン）	180兆6390億6117万3740	6ボスのレーザーカットができん(泣)DUO	ALL B×5 4900万倍
4	ブレイジングスター（ウィンディナ）	58,479,190	一回目集計を抜くのは近い！ ハッツミー	ラスボス第3形態まで
5	天外魔境真伝（八雲）	17,054,700	ひまつぶしNo1 DUO	ラスト負け

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3　黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS カプコン 2	2,582,731,100	㊐長	ALL 連付 バレッタ、コブン トロン
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	36*30	㊐長	17面
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES（双葉 ほたる）	2,633,400	K.Y	ALL
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES（キム・ジェイフン）	2,099,600	K.Y	ALL
5	バカバカバッションスペシャル	2,398,230	G.T	ALL、ゲロッパZキャラ大会

ゲームステージBEAT

香川県高松市花ノ宮町3-2-2　☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(7キーモード)	798,254	NBM-武奇	ALL BP×2 P×1
2	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,751	GALMIIDX	ALL ハイスピード
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ソウル)	3,858	GALMIIDX	ALL ハイスピード
★	ビートマニアコンプリートMIX2（ソフトグルーヴ）	2,070	GALMIIDX	ALL
★	ビートマニアコンプリートMIX2（アッパービート）	3,567	GDS-RUN	ALL ハイスピード1

えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	22,205,070	ライブアライブ最高！ヘレティックさきお	ALL 連付
★	ストリートファイターIII 3rd ストライク（レミー）	10,261,000	気合入れすぎでゴムが破裂!!HAM(タケトゥ)	ALL 連射付 車エクセレント アレックス有り
3	グレート魔法大作戦（カルテ）	41,585,890	柾木n等兵(n>0)	ALL 連付
4	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ソウル)	3,804	T.Y	エキスパート
5	ストリートファイターEX2 plus	2,129,900	異様にDEATHまんコ(EMディスラプター)	ALL 爪×0 シャドウガイスト

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。ご応募お待ちしています。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル7F
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア9月号掲載）は **6月18日（日）** までに出されたスコアで、6月21日（水）当日消印まで有効です。

ゲー事典 **締め切りとホームページの更新について**：ハイスコアの締め切りですが、今後は毎月16日～22日の間の日曜日をスコア締め切り日、その3日後を申請用紙の消印有効日とすることで固定いたします（日祭日が絡む場合はこのかぎりではありません）。また、アルカディアHPでのハイスコア情報は、毎週水曜日を目安に更新していく予定です。チェックしてみてください。

脱衣麻雀ゲーム超絶特集

金剛脱衣門 DELUXE



本能直撃！ 時代を超越したゲーセンの定番ジャンル

ジャンピューターから19年、麻雀ゲームがゲーセンで不動の地位を得て久しい。それを支えているのは"脱衣"といって差し支えないだろう。それは大多数を占める男性客への甘美な誘いであり、抗いがたい本能への痛打だ。いざ闘いの地へ赴かん！……とその前に麻雀覚えよーな。

INDEX

イラスト・本特集内カット：みうらたけひろ

嗚呼、青春の脱衣麻雀

脱衣麻雀の良さを知らずに青春時代を過ごすのはもったいない。和尚がちょっぴりお教えしよう。



うぬ、桃杏和尚じゃ。今回の「脱衣麻雀特集」ちゅー見出しを見つけ、ムヒョップと鼻息荒くアルカディアに飛びついたヤングメンよ、脱衣は好きかね？ ワシは好きじゃ。胸を張って言っちゃおう、好きじゃ。

しかし、好き好きと言いながら雑誌のイラストだけで満足し、プレイしとらん不埒な輩もおる。もちろん、めっちゃ恥ずかしがりやさんで、麻雀コーナーに近づくのもやっとな、思春期真っ盛りの少年もいるじゃろう。

じゃが、脱衣麻雀は脱がしてこそ真意！ とくに最近の脱衣麻雀はアニメーションがヤバイくらいに凄いんで、生で見なきゃ青春時代の2割は損しているじゃろう。

そんなわけで、まずは脱衣麻雀を躊躇することなく遊べるよう、精神面を鍛えてやろう。

何故脱衣麻雀は必要なのか？

まずは自分の正当性、それを自分で確認することで、脱衣麻雀に向かう気力も変わってくるんじゃなかろうか。

何故に脱衣麻雀が必要なのか？ その答えは簡単じゃ。それは人間が種を残そうとする、動物としての本能が求めているからじゃ。む、話がでかすぎるか？

ならば、イブが禁断の果実を口にしたときから……ぬ、坊さんのする話じゃないな。ともかく、人間に性欲というものがあり、その欲求を果たせない場合、どこかで発散しなければならない。そのためにも脱衣麻雀は必要なのじゃ。

「オレには彼女いるから脱衣麻雀なんて、いらねっすよ」とか思っちょる若造もいるじゃろうが、それは若造故の浅はかさ。なぜなら、脱衣麻雀の世界には、男なら一度は憧れるシチュエーションが満載だからなのじゃ！

豊原エツ子さんのようなバスト99㎝の家政婦さんが、目の前で脱いでくれるか？ 安井せつなちゃんのようなロリッ娘に手を出して、無事にいられると思うか？ これらはすべて、脱衣ゲーだから可能なシチュエーションなのじゃ。

「だったら、本でもビデオでも、パソコンのエロゲーでもいいんじゃないの？」と思うかもしれんが、（ゲーセンの）脱衣麻雀の最大の利点は、年齢制限がないっちゅーこっちゃ。ゲームセンターという開かれた空間に存在する脱衣麻雀には、年齢制限なんぞない。対戦格闘やシューティングと同じように遊んでいいのじゃ。

高校生以下の学生が脱衣麻雀に張り付き、脱衣シーンを食い入るように見ていようが、店員さんに注意されることはないじゃろう。PTAのおばちゃんや先生には注意受けるかもしれんがな。そこにさえ注意すれば、好きなだけプレイしてもかまわんのじゃぞ。

しかしこう書いてしまうと、脱衣麻雀をプレイしているのは精力満ちあふれた野郎だけかと思われてしまうな。まあ気にせずまとめると理由はこうじゃ。

脱衣麻雀をやる理由それは……

脱衣麻雀をプレイするのは、己が人間である証である！

正真一発大三元！

ども、毎月30日発売にして定価580円のアーケード専門誌『アルカディア』編集長であり、毎月21日発売で定価1000円の美少女CD-ROMマガジン『テックジャイアン』超編集チョの林です。さっき会社近くのモスバーガーで買い物をしたら、店員さんに「アルカディア読んでます」って言われました。だからといって今食べているロースカツバーガーがタダだったとか、バニラシェイクが大盛りになったとか、そーゆーハイソなストーリーに展開していかないのは残念な次第。そもそもGWの最終日に会社でハンバーガーを食べるような食生活を送っている自分自身を嘆くべきか……。

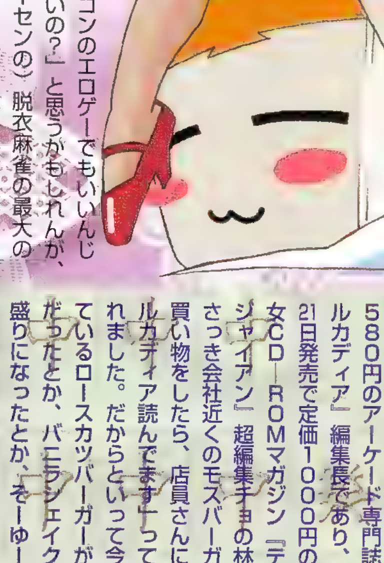
今回の特集は『脱衣麻雀』なので、"脱衣"あるいは"麻雀"に関する文章を書け！ と言われたので書きます。つーかとっとと書けってカンジですね。もう本文も半分ちょっとしか残ってないし……。

まずは麻雀。賭け事すなわちギャンブルというのは勝負。勝負に勝つというのは、相手の大切な何かを奪うってコト。それは、現実的に言うとお金であったり相手の宝物であったり。ファンタジックに言うとユメやキボーだったりする。ちなみに、下品に言うとヴァージンだったりこっちの穴だったり……ってついてきてね？

そして脱衣。読んで字の如く"衣を脱ぐ"。プレイヤーが相手に勝てば、野球拳でも脱衣麻雀でも相手が一枚一枚脱いでいくのは周知の事実。もちろん時には一気にスッポンポンになってくれる露出狂もといサービスの良いギャルもいるコトはいるけれど……。ところで、そこで脱いだ衣服ってば、どこへいくんだろって考えたコトない？ ギャンブルの法則に沿って考えるに、脱いだ服ってのは勝者すなわちプレイヤーのモノ。つまりは、その服を煮ろうが焼こうがプレイヤーの自由ってワケだね。そう……着ようが……。

そこで提案。敗者（女性）が脱いだ服を、勝者（男性）が着てみるってのはどーでしょ？ コレなら相手も抵抗のしようがないでしょ！ 以上、家庭で手軽に楽しめる変態プレイのススメでした～！

最後に麻雀→ロメ～モ～。麻雀"って"まあじゃん"ではワープロ変換されないが、"まーじゃん"では変換されるコトが多い！



写真は本文とあんまり関係ありませ～ん！

僕的エロへの目覚め 「テックジャイアンなる18禁CD-ROM雑誌を作っているワリには結構ウブなお兄ちゃんキャラクターを世間一般に定着させたい林でございます。ところで知ってた？ ファーストキスってレモンの味がするんだって。まだ実体験ではレモンの味だったコトはないんだけど、そろそろ経験したいなぁと思っております。次のファーストキスのトキには……」（眼鏡っくす林）

年齢別に見る脱衣ゲーへの取り組み方

大学生



「徹マンしちゃったよ」とか言い始める年代。1人でプレイし始めるが「オレは麻雀がやりたいんだよ」と主張するかのごとく、脱衣シーンをキャンセルする。周りに気配がなければ、人並みに脱衣を堪能する。

小中学生



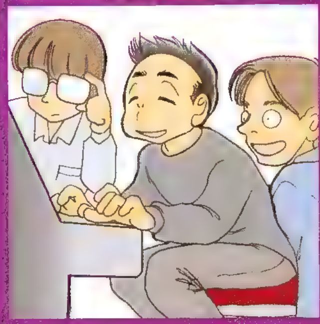
この年代は後ろめたさと、麻雀のルールがいまいち解らず、手を出すことはほとんどない。しかし脱衣には興味があるので、誰かが始めると、チラリチラリとのぞき見してる。

リーマン(マニア)



筐体には100円玉が山ほど積まれ、全員脱がすまでは筐体から離れるつもりはない。周りの眼はいっさい気にせず、じっくりと脱衣シーンを堪能する。薄暗いゲームセンターほど生息率が高い。

高校生



麻雀も覚え始め、ある程度吹っ切れている者は脱衣ゲーを始めている。しかし、1人でやることは少なく、友達数人と騒ぎながらプレイすることが多い。テンションをあげて恥ずかしさを消そうとしている。

青春の1ページを貴女と共に……

さっきも述べたが、脱衣麻雀には様々なシチュエーションが用意されておる。学園モノを中心に、別荘や、美人ぞろいのアパート、麻雀ではないが団地妻といったマニアックなモノもあるのじゃ。

脱衣シーンもタダ脱ぐだけではなく「ホットギミック」のようなシチュエーションも出てきおった。

どれもそそられるシチュエーションじゃろ？ 男の股間を刺激するモノばかりじゃ。こんなんができるのは、脱衣麻雀だけじゃな。

そして最大の醍醐味は、勝った報酬として脱衣を見られることじゃ。対戦格闘で100連勝しても、シューティングをクリアしても、こんな褒美はないじゃろう。

脱衣麻雀ならば、1人勝ち抜くごとにヒラリ、あヒラリと脱いでいくのじゃ！ その満足感たるや、他のジャンルでは絶対に味わえん代物じゃろ。

勝負に勝って、脱衣シーンをしっかりと目に焼き付けてみるがよい。「脱衣麻雀やってて良かった」と思えるに違いないじゃろうから。

脱衣麻雀をやる理由それは……

勝負の果てに素敵な女の子が待っているから！

桃香和尚



ゲーム界のいろんなものをリードする JAMMA規定のナゾ

ハローベイビー。場に「中」が出たら、鳴かずにおけない、ヘボ雀士ひでだ。給料日前だっちゅーのに、今日も僕は負けまくりさ。キャベツ一個200円って高くねぇ？ そんなわけでさ、麻雀にかかわらず、ゲームにおける表現ってヤツは、もちろん、なんでもかんでもやっていいってわけではなく、JAMMAに加盟してるトコならJAMMAが定める倫理規定に従わなきゃイカンわけ。故・馬場社長の16文は、誰もかわせないみたいなもんかしらね。

で、その規定。誰もが聞いたことのある有名どころなら「血が赤いのはダメ」ってヤツだな。よく耳にする「海外版は赤いんだけど…」ってヤツは、このへんに理由があるんだね。出血が緑なら、静脈だからちょっと安心。

さて、他のジャンルは関係ないので、とりあえずほっといて、我らが愛する脱衣ちゃんにかかわってくるのが、倫理規定の中でも特に「卑猥な内容を表現するもの」って部分。下着姿や水着姿の画像を擁するゲームは、審査委員会の許可を得ないと発表できないってワケなのよ。これにひっかかるタイトルの発表には、審査員による判断が必要で、ここでの判断によっては、修正やら削除やら、はたまた作り直しになるワケだね。

この審査基準ってのは、その時々の社会情勢やらいろんなものによって、随時変化していくので、明確に線引きがなされているワケではない。まあ、大体の目安で言うと、平成3年に倫理規定が定まった当時は、ムネを出すのもNGだったけど、今ならパンツはいてればOKかも～くらいには変わっているのさ。写真集やアニメがどんどん表現解禁されていくっていうのに、ミレニアム最新ド[illegible]ムネ脱衣ゲームのギャルが、脱いでも脱いでも水着じゃ、現代を生きるヤングのパトスはしおしおよね。

もちろん、パンツの有無のみで合否が判断されるワケじゃなく、着替えや描き込みなどの各種表現がリアルすぎていないか、ポーズが露骨すぎていないかなど、いろいろな角度から不適切かどうかが判断されるんだけどね。審査員が受けるエロパワー次第ってこと？

ただ、ここで勘違いしてはいかんところが、際限なくどんどん過激な表現が許容されていくってワケではないってコト。諸々の社会情勢によって基準が左右されるってことは、逆に今年はOKだったものが、来年はNGになるかも知れないんだな。もともと、過激化する一方の脱衣シーンを抑えるために設けられた基準なんだから当然といえば当然。

でも、そんな規制ができたことによって、ストレートに画像を出すだけだった表現に、萌え萌え眼鏡っ娘やら、辛抱たまらんシチュエーションなどの工夫が生まれてきたんだから感謝感謝よね。

エロへの目覚め
「エロへの目覚めは素直にキューティーハニーと言いたいところだが、小3か小4の頃、家の古新聞の束に混じった週刊誌のグラビアを盗み見てほくそ笑んだり、盆や正月などのめでたい日だけ許される夜更かしの際、11PMを見つつノズブレを抑えたあたりが発生タイミングちゅう感じになろうなぁ。つーか今回トビラのリードしか書いてないんですけど！」（C・LAN）

金剛脱衣門 DELUXE

ラブリーひみつ戦隊 日本最強脱衣麻雀

脱衣の歴史から学ぶ 夢想家の脱衣

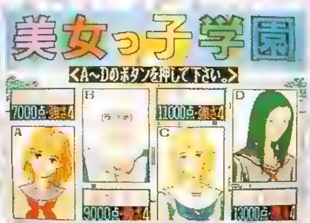
担当：欄太郎

男が無条件で燃えるシチュエーション、それはがっつり服を着ているときでも一糸まとわぬ姿でもない。乱れた着衣、ホックを外す細い指、頬を赤く染める恥じらいの表情……そう、脱衣シーンのためにプレイヤーは己の金と躰と心と暇を賭ける。そんなバカ野郎たちに支えられた脱衣麻雀における、革命的名脱衣シーンを大放出するぞ。キミは脱衣な時の証人になる。

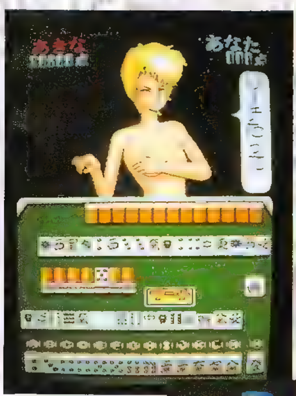


日物グラフィティー

脱衣麻雀世界の首領、昭和の脱衣怪物など、ニチブツを拝する呼称は多い。ニチブツは女の子を麻雀に融合した『雀豪ナイト』を85年に発表する。これがビッグバンとなり脱衣麻雀の生命は誕生したのだった！　87年製の『お嬢さん』は麻雀＋スロット＋双六という三身一体の脱衣ゲーを開発、翌88年は『麻雀殺人事件』で縦画面モニター越しのトリックにコナンも二度びっくり。『麻雀刺客』などのアニメパロディ物もお家芸でありました。



『美女っ子学園』より。眼鏡っ子は眼鏡のまま脱衣したほうがそそる（という噂）。



▲麻雀Gメンとなって犯人をじっくりねっとり詰問（脱衣）する『麻雀殺人事件』。



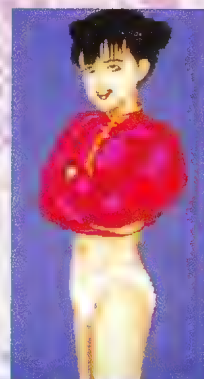
▶日物の初期脱衣作品『ナイトギャル』だ。熟した果実と闘牌するのだ！



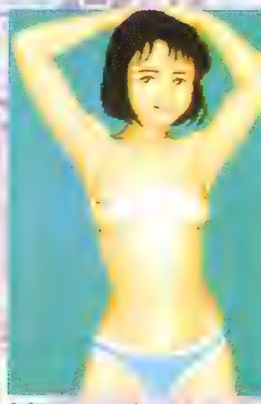
アイドル似美女をファインダーが襲う『麻雀フライデー』。

業界をも制覇する ジャレコ脱衣青史

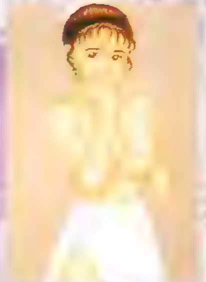
ジャレコといえば『アイドル雀士スーチーパイSpecial』『流星雀士キララスター』『VS雀士Brand new Stars』という人気作家を起用していたり、脱衣麻雀業界初の美少年脱衣があったりする作品だったりしますが、アルカディアは『麻雀大霊界（86）』を応援します。ブームオブキョンシーにモロ便乗したこの大霊界にはテンテン風中華少女他多数が百花繚乱。霊と通信できたりする前衛的な衝撃作品。



『スーチーパイ』でおなじみジャレコの名作『麻雀大霊界』テンテン娘が良い。



『ブランニュースターズ』で有名なジャレコの珍作『麻雀大霊界』。乳が開く！



『キララ☆スター』でまったりのジャレコ麻雀の金字塔『麻雀大霊界』。イカサマもできる。

メダル脱衣麻雀のプロ ダイナックスグラフィティー

メダルゲームで現在も名作は多発中であるが、88年の『雀遊記』が歴史的作品として脱衣麻雀の殿堂に名を残す。モニターを2つ並べた斬新的な筐体による脱衣は一線を越えた神秘的な感動があったぞ。



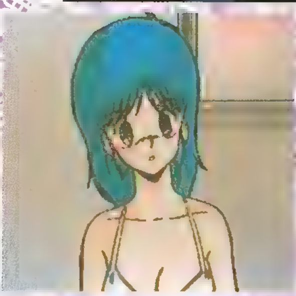
『雀遊記』なり。桃の花から生まれた透け透けネグリジェ妖精にはじけてくれ!?

しょうこシンドローム セタ脱衣青史

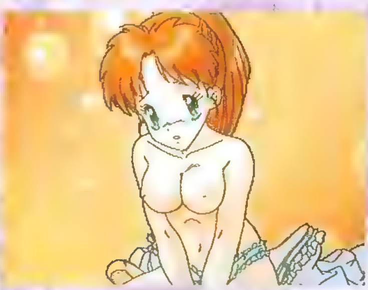
1986年『スーパーリアル麻雀P2』のしょうこが滑らかなアニメーションで魅せる脱衣はまさに脱衣界のメサイアといえただろう。彼女がいなかったら現在の脱衣麻雀はいまだに静止画であったかも……。でもやっぱりP3の香澄かなあ、『髪青い』し中学生だし（いかんいかん）。



カリスマ脱衣ギャル『スーパーリアル麻雀P2』のしょうこ。ブラジャーは近い。



香澄嬢は『P3』に出演。負けたら脱ぐ。たとえそれが中学生でも。ちゅ、中ボー!?



『P4』より。妹タイプの女の子も打ちのめして脱がす！（叩かないけど）

まだまだあるぞ 脱衣麻雀メーカー

まずは『対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2』でゲームセンターに通信対戦麻雀の足場を築いた英雄ビデオシステム。80年代の名作として『お雀子ハイスクール（86）』がありました。残機システムなど画期的な試み盛りだくさん。出てくる女の子もバレボールが脱ぐ！　ソフトボール娘が脱ぐ！　ソーズのお化けソータケ子もインパクトあったぞ。

じつは超絶の老舗であるビスコ御大。『リアル麻雀牌牌成長編（86）』は『麻雀中に、女の子の成長を見守りつつ脱がす（最初は赤ちゃん）』飛んでる作品だった。今気付いたけど、牌牌とハイハイをかけているのか？

現代のHボタン連打の雄、彩京脱衣。その神髄であるHボタン連打に没頭する事が、男のペルソナを解放することに繋がる。『麻雀学園/ユウガ』から続くこの風習は麻雀に勝った後の征服感を増幅させてくれるデリンジャーな遊戯といえましょう。『麻雀学園』の場合はHボタン連打で女キャラが1人Hする一幕も……。

最後に、脱衣界のモースト薄幸少女を語って締めとしよう。それはホームデータの『麻雀放浪記・掟』の淳子しかおるまいて。麻雀に負けるとプレイヤーの妹である淳子が脱がされてしまうという、なんとも卑怯極まりない設定であった。「おにいちゃん、助けて！」2000年のゲーセンにも非道の掟復活希望！

俺的エロへの目覚め　「クイズDNAの野望」解答の早さに応じて使いわけられる冷凍銃や火炎銃を駆使して、異常成長したバケモンどもを倒していく（メタスラ3に通じる物がありますね）というクイズゲーム。性欲の萌芽を促したのは、クリスタルを持ったデモの博士なのか、博士の娘だったのか、はたまたボーナスクイズの妖精だったのかはよく覚えていませんが、とにかく当時俺のDNAは、俺のDNAはあうあぁ!!（欄太郎）

まずはリーチのみ！

サルでも解る麻雀講座DX

新作脱衣ゲームだウオオオオ！と叫んだところで、麻雀できなきゃヘナヘナブ〜な感じ。麻雀覚えて、大人になるっしょ。

講師　桃杏和尚DX

いったい誰が決めたか知らないが、脱衣と言えば麻雀が主流。格ゲー、音ゲー中心のヤングメンにはいまいち馴染みの薄いゲームである。しかし、脱衣は見たい！　この沸き上がる欲求を脱衣麻雀で発散したい！　といった若輩者も多いと思うので、超簡単に麻雀を解説してみたいと思う。

たまらん盛りの若者は、とりあえず読んどけ。明日からは自分の手で脱衣シーンを堪能でき、抑えられていたモヤモヤも解放され、その晩はスッキリ眠れるはずである。



①手牌：相手、プレイヤーに配られる、13枚の牌。この13枚を元に牌を引いたり（ツモ）、捨てたりして役を作っていく。
②捨て牌：自分の番が回ってきたら、ツモボタン（Nボタン）で牌を引く。そして、メンツやアタマを作っていく上で必要なさそうな牌を捨てていく。自分の捨てた牌は手前に並べられ、相手（CPU）の捨てた牌は奥に並べられる。コンピュータ麻雀は20枚捨てた時点で1ゲーム終了が基本。
③ドラ表示牌：表示牌の次の牌が手牌にあると、点数が高くなるというもの。無理に集める必要はない。
④持ち点数：格ゲーで言うところの体力ゲージ。なくなればゲームオーバーで、相手の点数をなくせば脱衣スタートって感じ。ただ、3回勝てばムフフ画像が見られるパターンが多いので、あまり気にする必要はない。

ただ揃えるだけの麻雀

脱衣麻雀はえてして「3回アガれば勝ち」といったルールが多い。よってここでは、脱がすことを優先に考えた麻雀を教えていこう。

アガるには13枚の手牌を使って、役を作らねばならない。麻雀初心者で思わず退いてしまうのが、この「役」ではないだろうか？　何十種類もある、よくわからない役。これを覚えるの……となってしまう人も多いだろう。

そこで今回教えるのは、超簡単な役「リーチ」。基本通りに牌を集めてリーチさえできれば、どんな手牌でアガろうと、それだけで役になる。超初心者向けの役と言えよう。

牌集めの基本は、3枚1組（これをメンツと言う）を4つ、2枚1組（これをアタマ、雀頭と言う）を1つの計14枚。手元には常に13枚しかないので、最後の1枚は自分でツモるか、相手が捨てるのを待つというわけだ。

メンツは、同じ牌を3枚、もしくは同じ種類の続き番号を3枚集めたものを言う。雀頭は同じ牌を2枚集めたものだ。図の例を見てほしい。

ただし、ポン（相手の捨て牌をもらって、3枚同じ牌を揃えること）やチー（相手の捨て牌をもらって、3枚の続き番号の牌を揃えること）を使って集めないこと。ポン、チーをするとリーチができなくなってしまうのだ。最初はポン、チーは無視していこう。



いざリーチ！

基本通りに牌が揃ったと思ったら、とりあえずリーチボタンを押して、いらない牌を捨ててみよう。残り一枚で完成（これをテンパイと呼ぶ）の状態であれば、リーチがかかり、不完全な状態なら何ごともなく捨て牌される。実際の麻雀ではチョンボであるが、これはコンピュータ麻雀ならではの戦法なのだ。

リーチがかかったら、相手が牌を捨てるたび、自分が牌を引くたび、常にロンボタンを押していく。当たり牌がいまいち解らなくとも、勝手にアガリになるので安心だ。同じような続き牌がいっぱいで、何待ちなのか自分でも解らないときは、この戦法に頼ろう。

見事アガることができたら、そこから先はキミだけの時間だ。脱衣シーンをじっくりと眺め、心ゆくまで満喫してもらいたい。

学校の先生や親に見つかりそうになったら、スタートボタンで脱衣シーンをキャンセルだ！　では、健闘を祈る！



どんな役でもアガれば勝ちなんよ！　舐め回すように見てやれ！

麻雀ちょこっとテクニック

時間いっぱいまで考えよう

脱衣麻雀には制限時間が設定されている。しかし、麻雀に慣れないうちは、どの牌が必要なのか、不必要なのかで悩んでしまう。そこで、捨てるときに秒読みされるまで考えるのはもちろんのこと、ツモるときに、相手が捨てても すぐにツモせず、自動的にツモされるまで待つようにして制限時間を有効に利用しよう。

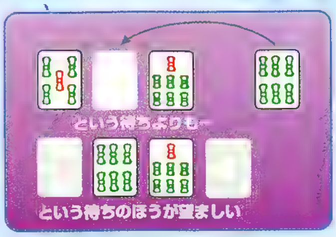
ボタンに注意

麻雀用語で牌を引くことを「ツモ」と呼び、引いた牌でアガったときも「ツモ」と呼ぶ。これを知っているが為に犯してしまうミスが、アガりのツモを宣言するときにツモボタン（Nボタン）を押してしまうことだ。アガったときは、どんなアガり方だろうと「ロンボタン」を押すというが、脱衣麻雀の基本だ。

広い待ちを考えよう

麻雀は確率のゲーム。ある程度確率のことを知っておくと、有利に展開できるぞ。

例えば、『五、七と揃っていて、六でアガリ』の状態と、『六、七と揃っていて、五か八でアガリ』の状態では、後者のほうが圧倒的にアガりやすい。こういった状況を積極的に作ることによって、より勝利へと近づいていくのだ。



俺的エロへの目覚め　「駄菓子屋ゲーマーのワシらに、脱衣麻雀系はまったく無縁。アクションゲーム等から刺激を受けるしかなかった。そんなワシがゲームの女体に惹かれたのは、そう……剣劇アクションゲーム『黄金の城』じゃったな。女性剣士の胸鎧が外れるのを発見してからは、それしか狙っておらんかったわい。恥ずかしいくらいにエロいガキじゃったな……」（桃杏和尚）

美少女キャラクターの生まれるトコロ

司淳インタビュー



彩京が満を持して世に送り出す『対戦ホットギミック』シリーズの最新作！　その作画兼キャラクターデザインを手掛けた、司淳氏に敢行したインタビューを掲載!!



「漢」2人の二人三脚

──硬派なシューティングゲーム『戦国ブレード』から、一転して脱衣麻雀ゲーム『対戦ホットギミック』シリーズの作画兼キャラクターデザインを手掛けることになった経緯をお聞かせ下さい。

司淳　あの頃はサカモトさん（※①）がまだ入社してなくて、打ち合わせもヤマダさん（※②）と2人でやってて、彼が「大阪の深夜番組みたいな（下品な）麻雀ゲームを作りたいんですけど、やってみませんか？」と。あの頃、僕は（今もですが）対戦格闘ゲームのキャラクターデザインをやってみたかったので、正直ズッコケました（笑）。その後、飲みながら詳しい話をしていてアルコールで上機嫌になった僕が「どうせやるんなら『スーパー㊝版（※③）』ぐらいハードなヤツをやりたい」って。そんなことしたら僕が壊れてましたけどね（笑）。

──前作『対戦ホットギミック』から実質3年ぶりの続編となるわけですが、今回の作画を担当される上でご自身が心がけた点とは？

司淳　前作のときはこの分野の開拓ということで、僕自身に精神的、肉体的にダメージがあって、今回はなるべく楽しんでできるように時間を十分に取ってもらって、シチュエーション（※④）も最初に全部そろえてもらって、絵に専念できる環境にしてもらいました。

──アーケードゲーム製作は普段のお仕事とは違った面も多いと思いますが、その中でも苦労した点はどういったところですか？

司淳　今回は前作の続編ですから、そういった意味では楽でした。絵のほうもラフチェックなしで好きに描かせてもらって、シチュエーションも「これ変だし、嫌だから変えま～す」とかね（笑）。せつなも実は「ロリータ少女」って指定だけだったのを、僕が勝手に前作のせつなにメガネつけたりして……本当に楽しかったです。ヤマダさんありがとう!!　でも、サカモトさんは鬼（笑）。その分、前作の『ホットギミック』はホントもう苦労しましたよ。スケジュールがキチキチで進行していたのに直前まで指定が来ないとか（笑）。

──シリーズを通じて、ご自身でもっとも思い入れのあるキャラクターは誰ですか？　また、彩京のヤマダ課長発案の「お仕置き」で印象的なシーンはどれですか？

司淳　思い入れはやっぱり清水智子ですね。昔からラクガキ帳に描いてきた僕の中の「ザ・女子高生」ですから（笑）。ヤマダさんの考えた「お仕置き」で印象に残っているのは……全部です。特に前作『ホットギミック』は企画始動時は絵描き＝僕、作業スタッフ＝ヤマダさん……って2人だけやんけ!!　みたいな感じでしたから（笑）。送られてくるシチュエーションの指定を見て、ほかのメーカーさんが趣向をこらしてやっているのに、この人はよくもまぁそこらのエロオヤジが考えそうなことばっかり……イカスぜ、ヤマダさん!!

──将来、再び『ホットギミック』シリーズを手掛けるとするならば、どのようなキャラクターを描いてみたいとお考えでしょうか？

司淳　清水智子かな？　こうなったら、もうね。もしくは全部外人で『世界一周、悶絶・乳地獄』とかねっ（笑）!!

過去と現在の「自分」

──ご自身がイラストレイターを志すきっかけとなったのは？

司淳　きっかけというのは厳密にないかな。いままで、ただ好きな絵を描いてきたって感じで。もっとプロ意識を持って職業としてイラストを描かないと、いま第一線で活躍しておられる先生方の様になれないのはわかっているのですが……。まだ割り切れないで自分好みの一般受けしないものを描いたり、印刷媒体ではメリットの多いCGには手を出さずに手描きへこだわってみたり。もう少し大人に……なれないなぁ（笑）。これからは手描き＋CGエフェクトでの見せ方も考えていかないといけないでしょうね。

──ご自身の作風に影響を受けた、あるいは現在、注目している作品やクリエイターなどは？

司淳　映画の『ブレードランナー（※⑤）』は脳味噌に食い込んで取れないでしょうね（笑）。作家では士郎正宗先生だろうと思います。高校受験シーズンの真っ最中に

---

③【スーパー㊝版】……1988年にユウガから発売された脱衣麻雀ゲーム。発売当時はHボタン連打の元祖『麻雀学園』（発売／ユウガ）と共に人気を博した脱衣麻雀ゲーム界の金字塔。

④【シチュエーション】……「お仕置き」シーンのことで、開発部内では当初こう呼ばれていた。そのほとんどがナカムラ部長とヤマダ課長のアイデアで構成されている（らしい）。

⑤【ブレードランナー】……1982年に上映されたリドリー・スコット監督が手掛けた劇場映画。『未来世紀ブラジル』（テリー・ギリアム監督）と並び、1980年代を代表しするSF映画界の金字塔的な作品であり、1992年にはディレクターカット版がリバイバル上映されて話題を呼んだ。

⑥【アップルシード】……日本におけるSF漫画界の巨匠、士郎正宗のライフワークともいえるデビュー作品（青心社）。これ以外の主な著書としては『ドミニオン』（青心社）や『仙術超攻殻ORION』（青心社）、『攻殻機動隊』（講談社）などが存在している。

⑦【村田蓮爾】……アトラスのキャラクターデザイナーを経て、現在は第一線で活躍しているフリーのイラストレイター。アトラスでの代表作としては『豪血寺一族』シリーズ、『グルーヴオンファイト』などがある。ここ最近では『対戦ホットギミック快楽天』メインキャラの作画兼デザインなども手掛けていたりする。

⑧【トリア・パントン・マーカー】……揮発性アルコールをベースとして生成された油性マーカーの一種。普段、身近にあるシンナー系の油性マーカーとは異なり、コピーのトナーを溶かさない性質を持ったプロユースのマーカー。

脱エロへの目覚め　「始めてプレイした……ってことなら真っ赤なビキニ姿がかなりインパクトのあった初代『アテナ』だけど、ビデオゲームに映る女の子を意識し始めたのは『ワルキューレの伝説』。当時、富士宏さんの描かれたイメージイラストのポスターが印象的で『北欧神話に出てくる闘う女神』って設定にも惹かれました。脱衣麻雀ゲームなら『PⅡ』の祥子……かな？」（伊勢猫）

『アップルシード（※⑥）』の2巻を友人に見せてもらってビックリしました（笑）。絵の部分では（描き始めた頃の話ですが）江口寿先生、上條淳士先生、うすね正俊先生 e t c……。村田蓮爾さん（※⑦）はプロになる前から一枚の絵に対するスタンスというか、真剣さに感心させられてました。

――お仕事で使用されている画材はどういった物でしょうか？

司淳　仕事で使っている画材はトリア・パントン・マーカー（※⑧）がほとんどです。プライベートでは不透明水彩も使ったりしてますが仕事の能率や〆切という時間的な制約がある場合、マーカー着彩は有効ですね。やはり仕事というのは制限の中でいかにがんばるかで、際限なく時間をかければ誰でもいい絵は描けると思います。

「想い」の行き着く先

――アーケードゲームはプレイされますか？　また、好きなゲームのジャンルはなんでしょうか？

司淳　最近はアーケードゲームをあまりやってません。僕は90％格闘ゲームなんですが、最近は燃えるものがなかなか出なくて……でも一番の理由は、近くのゲームセンターがなくなったことなんですけどね。

――「脱衣麻雀ゲーム」に対する個人的な思い出は？

司淳　僕の脱衣麻雀の思い出といえば、もう『スーパー㊙版』。これが金字塔です。これ以降の麻雀ゲームはあまりやってませんけど（笑）。このゲームって最初バグがあったらしくって、大三元ツミコミなどで勝つと2つ目の脱ぎ絵のあと、また大三元や役満ツミコミをプレゼントしてくれて、その繰り返しで最後まで終わっちゃったりして面白かったですよ。個人的に脱衣麻雀ゲームは年齢制限して、家庭用ゲーム機でも移植して売ってほしいです。ゲーセンだとHボタン連打のときにちょっと恥ずかしいっス（笑）。

――司先生ご自身がお考えになる「理想の女の子像」とは？

司淳　理想の女の子ですか？　う～ん、難しいな……ありきたりになっちゃうし。顔が可愛くてぇ、性格が良くてぇ、プロポーションがいい子ですよね。でも、僕は今までに一目惚れの経験がないので、やっぱり性格なんでしょうね。

――それでは、司淳先生のファンと『対戦ホットギミックフォーエバー』の登場を心待ちにしているプレイヤーの方々へのメッセージを最後にお願いします。

司淳　え～っと。なんか照れるな（笑）。『対戦ホットギミックフォーエバー』を待っていてくれた皆さん！　今回も半分以上が巨乳です。がんばって連打して、揺らして下さい!!　微乳好きの方はせつなでがんばって下さい（笑）！　それに僕のファンだという貴重な方々！　あんたぁ、いい人だね。お願いだからこの文読んでも幻滅しないでこれからも応援してね!!　それから仕事をくれる方々、オイラにエッチじゃない普通の仕事を下さい（笑）。普通のところでムチムチプリンを描くからおもしろいんです！

――お忙しい中、どうもありがとうございました。

オリジナル描き下ろしイラスト



―司淳先生のコメント―

今回は脱衣麻雀特集ということで表紙を描かせていただいたわけですが、『対戦ホットギミック』のキャラではなくオリジナルがいいということなので、どんな画を描こうかと思ったのですが、僕の脱衣麻雀ゲームに対するイメージは、その性質の比重として女の子の画などの画像が90％で、他は10％くらいと思っているので、なるべく女の子を強調しようと大きく描きました（一応麻雀とわかるように小道具を描いて）。色的には、肌色と『アルカディア』のロゴが浮き立つように地味な配色にしました。

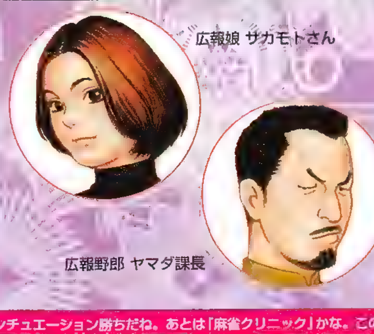
PROFILE

イラストレイター　司淳

雑誌[illegible]の表紙などを中心に現在も活躍中のフリーイラストレイター。[illegible]



項目解説



広報娘 サカモトさん

広報野郎 ヤマダ課長

①【サカモトさん】……本誌「彩京刑事」でもお馴染み、彩京の広報娘（2○歳）。ここ最近は様々な所で露出度が上がり、ついには『対戦ホットギミックフォーエバー』へセーラー服を着て出演！　ようやっと何かが吹っ切れたらしい。

②【ヤマダ課長】……彩京の「AM事業部」の課長さんで、実はかなりエライ人。ここ数年は主に『ホットギミック』シリーズの開発を担当しており、その仕事内容は「乳揺らし監督」とのこと（ご本人談）。得意技はセクシーボイスを活かした作家さんへの原稿催促らしい……（？）。

エロへの目覚め　「やっぱり『麻雀放浪記 掟』でしょう。絵はもちろんのこと、とにかくシチュエーション勝ちだね。あとは『麻雀クリニック』かな。このゲームの存在感たるや、今で言うカリスマ脱衣麻雀ってところだね。あとはお約束で『麻雀レモンエンジェル』かな。え？　好きな脱衣じゃないの？　性への目覚め？　そんなゲームで性に目覚めるほど[illegible]じゃないっすから」（[illegible]）

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

女教師がいっぱいです

対戦ホットギミックフォーエバー

HOT GIMMCK EVER

ジャンル：通信対戦・脱衣・おしおき・漢麻雀
登場キャラ：いっぱい
ちち：デカイ

「彩京刑事が1色になっちまった〜」とお嘆きのあなたに朗報。今月も『ホットギミック4』の紹介なんです。ええ。1色になってでも脱衣門がしっかりサポートしますよ！って、そういうページじゃないんだけどね……。

でもでも、今回は脱衣門が『ホットギミック4』でよかった！ と思うはず。なんたって女教師ですよ、女教師！ 男子たるもの、一度は憧れた女教師……。その女教師が3人も登場するんだから！ くぅ〜、ヤベ〜〜!!

ギリギリのお仕置きを女教師にできるとあって、ゲーセンで失神する者も出るだろう。ホトギミ4をプレイするときは、スッキリさせてから。



佐藤このえ嬢のお仕置きタイム！ 吸盤をキュ〜っと。



TANAKA MOTOKO



素子先生のお仕置きですか！ 乳圧でも計るんですかね。今にもこぼれそうな胸が……！

校医

田中素子

校内で人気の美人校医だが、顔に似合わず、その治療は自己流で荒っぽい。ここはひとつ、得意の麻雀で医術のなんたるかを教えてあげようじゃないか！

RACHEL GUINNES



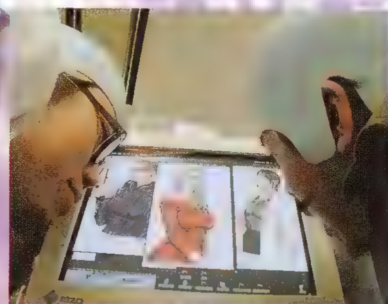


にょ、女体盛り！ これぞ日本文化！ めでたい日には、どこの家庭でも見られる光景ですよね。ね！

外人英語教師

レイチェル・ギネス

英国からやって来た英会話の講師だが、筋金入りの排日論者らしい。ここはひとつ、得意の麻雀で日本文化のなんたるかを教えてあげようじゃないか！



馬粗（まそ）小僧

脱衣門に入山した、最初の修行僧。今年の夏はラメ入りの水着が流行るとのことで、さっそく買い出しに行ったらしい。が、男物のラメ入りはないと思う。

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに脱衣の教えを説く高僧。最近はネットに浸りっぱなし。海外サイトを閲覧し、広告ウィンドウが止まらなくなり焦った経験アリ。

僕のエロへの目覚め

「そう、あれは確か中2の頃……。家からちょいと離れたゲーセンに友人と行ったときに、生まれて初めて脱衣麻雀なるものを目撃（名前は忘れたけど、メダルで遊べるヤツだった）。好奇心と罪悪感が錯綜するなか、友人からもらったメダルを投入。気がつけば友人はとうに帰り、財布がカラになるまでやってました。今では甘酸っぱい青春の思い出です」（馬粗小僧）



なかなか手強そうな学園長だ。こういう女性にこそ、お仕置きが必要なんだ！



AZUMA KYOUKO

ワンマン学園長

東 恭子

「1人教育委員会」の異名をとる、完全無欠の女学園長。彼女に得意の麻雀が通用するのか!? キミの雀力で、学園の謎を解き明かせ!!

脱衣門DXじゃ！

馬粗「和尚！ 知ってましたか、今回は『脱衣門DX』らしいですよ！」

桃杏「知っとるわい。冒頭で語らしてもらったところじゃ」

馬粗「ああ、それで落ち着いてるんですね。私はてっきり女教師で精魂使い果たして、腑抜けになったのかと……」

桃杏「阿呆め！ レイチェル先生にはグラッと来たが、まだまだ元気じゃ」

馬粗「それはそうと、前号の続きはどうしたんですか？ 謎の男が出てきて……新展開っぽかったじゃないですか」

桃杏「うぬ。あれはあと回し。そんなに期待しとらんだろ。今回はDXってことで、溜まりにたまっとったハガキを紹介しようと思うんじゃ」

馬粗「おお、いつの間にかハガキが集まってますねぇ」

桃杏「今回は『脱衣ゲームを作ってほしいメーカー』アンケートの結果じゃ。馬粗、集計してみよ」

馬粗「めんどくさい仕事は全部私なんだから……はい、出ましたよ結果が」

桃杏「うぬ、どれどれ……ほほう、1位はカプコンか」

馬粗「まあ、妥当ですね」

桃杏「人気キャラが揃っているメーカーじゃからな。ワシもモリガン姉さんの脱衣を拝んでみたいもんじゃ」

馬粗「アンケートじゃ、リリス嬢が人気ですね。春麗とかもいいですよね、ウヒヒ……」

謎の男「余はロールちゃんがいいのう……」

桃杏「アンタの出番はあと。おお！ いいこと思いついた！」

馬粗「なんですか、突然？」

桃杏「カプコンと彩京の『パートナーシッププロジェクト』とかいうのあるじゃろ。あれで、『ホットギミックVSカプコンキャラクターズ』とかいうの作ればいいんじゃないの？ カプコンキャラも登場するホットギミック！」

馬粗「それ、いけますよ！」

桃杏「モリガン様の限界プリンの刑、春麗のパンストマニアの刑……ど、どう？」

馬粗「く〜！ お、和尚……トイレに行って来ます！」

桃杏「……まだ若いの。では早速、彩京に報告せねば」

馬粗「ふ〜スッキリ。カプコンは刺激が強すぎるんで、次行きましょう」

桃杏「うぬ。2位は、テクモじゃ。やはり、DOAの『乳揺れ』が大きな理由のようじゃな。アピール強すぎじゃよな」

馬粗「へたな脱衣ゲーより刺激ありますからね。恥ずかしくて女キャラ使えなかった純情ボーイもいるんじゃないですか？」

桃杏「ワシは大歓迎じゃがな。みんな巨乳だし。あのCGのクオリティーで脱衣したら、もの凄いことになりそうだが……技術の無駄使いとか批評されそうじゃの」

馬粗「そんなことないですよ」

桃杏「そうか？ タイトルは『団地で花札・格闘家さん米屋です』とかにしとくかの。なんとなく」

馬粗「3位以下はSNK、ナムコって感じですね。変わったところで、アスキーってのがありますけど」

桃杏「アスキー？ 馬？」

馬粗「トゥルーラブがあるじゃないですか」

桃杏「ああ、そだね」

脱衣ゲームを作ってほしいメーカーアンケート結果		
順位	メーカー名	(票数)
1位	カプコン	(6票)
2位	テクモ	(5票)
3位	SNK	(2票)
3位	ナムコ	(2票)
その他	タイトー	(1票)
	アリカ	(1票)
	セタ	(1票)
	彩京	(1票)
	アスキー	(1票)
	スクウェア	(1票)

その男の名は……！

桃杏「で、今日はなんの用ですかな？ 霜麻呂殿」

霜麻呂「今日はの、余のお気に入りのキャラクターを出してもらおうと思ってな」

馬粗「は？」

霜麻呂「このポスターのキャラクターを捕まえてほしいんじゃ。桃杏和尚ならできるであろう」

馬粗「どこぞの坊さんアニメに影響されてきましたね……」

霜麻呂「なんのこと？ さあさあ、見事捕まえてみよ」

桃杏「え〜だってワシ、ツルペタに興味ないもん」

霜麻呂「なにおぅ！ 巨乳好きなんて手討ちじゃ！」

桃杏「そんなことしたら、脱衣門読者のほとんどが殺されてしまうわ！ 帰れ帰れ！」

霜麻呂「にゃ、にゃに、このケチ和尚！ ちくしょう！」

パカラッパカラッ……

馬粗「いいんですか、一応お殿様なんでしょ？」

桃杏「いつものことじゃ、気にするな。ロリッ娘が出てくれば、また現れるじゃろ」

馬粗「……」

『金剛脱衣門』へのお便り募集中！

脱衣門では常にハガキを募集中じゃ。脱衣ゲームの素朴な疑問、ヤングメンならではの悩みがあったら、脱衣門までハガキまたはメールを送ってみい。またイラストも募集中じゃ。

アンケートでは引き続き好きな脱衣ゲーム・キャラ・脱衣ゲームを作ってもらいたいメーカーも募集中じゃ。アンケートだけもよし、投稿に添えるのもよしじゃ。

宛先

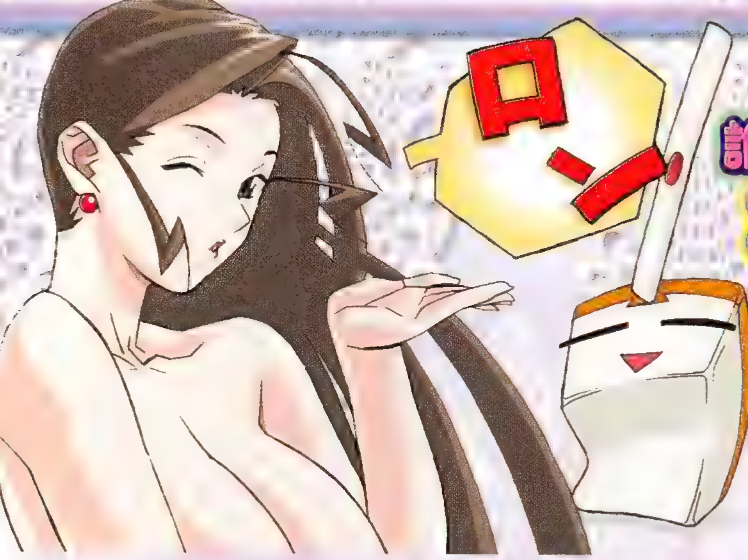
<ハガキ>
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「金剛脱衣門」係

<メール>
arcadia@ml.ascii.co.jp



エロへの目覚め

「妹を借金のカタに麻雀勝負！ 自分が負けると妹が脱がされる!! この設定にシビレた「麻雀放浪記掟」。わざと2回負けてから勝つことにこだわって、よくゲームオーバーになったもんだ。母校がブレザーだったせいかセーラー服系キャラには滅法弱く、一発でハマった。同年に同じホームデータから発売された「麻雀クリニック」も捨てがたい。制服好き？」（霜麻呂）



誰も知らない未知の国
これからの脱ぎっぷり

誰もが一度はそのトキメキと情熱を、身体のありとあらゆるさきっちょに込めてぶつけたに違いない脱衣麻雀。それはいわばオトナへの階段、コドモにはタマゴボーロ。アダムとイヴが口にした禁断のアッポーだ。そんな甘酸っぱい脱衣業界をリードする6社から、これからの脱衣についてコメントをいただいたのである。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

今回のタイトルに「フォーエバー」と付いていることから、今後のホットギミックシリーズがどうなるのか気になるところでしょうね。特に脱衣がどうなっていくのかとか気になるかもね。
この手のゲームの場合、どんどんいやらしさがエスカレートしがちなんだけど、ホットギミックシリーズは「いやらしさ」よりも「ばかばかしさ」を重視しているんです。たとえ女の子がプレイしていても、大笑いしながらボタン連打をやってもらえたら良いですよね。エッチで笑えるっていうのが理想かな。
これからも最近数少ない「バカゲー」シリーズとしてずっと支持され続けるとうれしいですね。（広報娘　サカモト）

JALECO

ジャレコの今後の麻雀ゲーム開発は、現在のところ未定ですが、今までの「キララ☆スター」や「ブランニュースターズ」、そして現在稼動中の「スーチーパイⅢ」をよろしくお願いします。
あと、皆様のご意見・ご感想もお待ちしております。
ということで、これからもジャレコをよろしくお願い申し上げます。
ではでは、スーチーパ～～～イ！（広報宣伝部　高柳）

SETA®

だんだんと人数が増えてきた「スーパーリアル麻雀」シリーズですが、他の脱衣麻雀のような女の子の増員は難しくなってきました。ハッキリ言ってこれ以上は無理!?　そんな訳で、ぼちぼち女の子ひとりひとりにもうちょっと贅沢をさせてあげようかなと思っています。女の子なんだからもっとオシャレさせてあげたいですよね。
いろんな所に行って、いろんな話をして、ついでに麻雀ができちゃったら楽しいですよね。このような感じで行きたいなぁと思っています。
スーパーリアル麻雀シリーズ「スーパーリアル麻雀P8」！　今度もメチャクチャ脱がせまくりたいと思いま～す!!（開発　須永）

Nichibutsu 日本物産株式会社

このテの雑誌は久々なんですよ。最近はアダルト向け商品しか出してないんで、相手にしてくれないんだよね。ニチブツは最近アーケードゲームを全然出してないようですが、いまだに麻雀ゲームで頑張ってるんですよ。ドット絵のギャルはやめて「実写」の生身のお姉ちゃんだけのゲーム1本でやってるんです。君も知ってるよね！　店の奥の禁断の領域に置いてある生々しいアレです！　まあ、大人になったらチャレンジしてね！　大人の皆さんはどんどんチャレンジしてください。
今ならＤＶＤの綺麗な映像をガンガン楽しめますよ！　よろしくどうぞ！
（業務用開発・販売スタッフ一同）

Techno-Top, Limited

'99.9.30　中日本プロジェクト㈱／ダイナックスソフト事業部／ゲーム開発、製造、販売の分社化により㈱テクノトップ・T-top Softが「ダイナックス」ブランドの、麻雀、花札等のシミュレーションゲーム機器開発を行なっています。
　今回取り上げていただいた「雀遊記」は10数年前に、麻雀ゲームを専用筐体で発売するという、突拍子もない機種でしたが、その後の10数年の間に、麻雀だけでも50数タイトルほど開発しております。
キャラクターの質はもちろんの事、麻雀ゲームその物の面白さは、格段にアップしていますので、当社の最新麻雀ゲーム「ゴージャスナイト」も一度遊んでみてください。
新規一転、会社ロゴ等も一新し新たなる出発をしています。ダイナックスブランド同様にテクノトップブランドも宜しく御願いいたします。
（㈱テクノトップ開発者一同）

VISGO®

最近「雀々しましょ2」を出したばかりの弊社ですが、実は「脱衣麻雀メーカー」としては老舗（笑）です。
この「勝てば脱ぐ」というこの単純な娯楽が人を魅了して止まぬ限り、「雀々」シリーズを始め、どんどん新作を製作発表していく予定です。
（開発部　桑原）

エロ　「いい！　脱衣はいい！　見知らぬオトナがヌギヌギさせているのを、眼の端でピーピングしていた年若きあの日。今思えば、お気に入りはダイナックスの、あの独特の画風であったらしい。リアルなようなそうじゃないような～、なぜか定番の中華系の人とか～。取材中に久方ぶりにプレイしたダイナなソレは、脱いでも脱いでも水着。水着だったのよう！」（ひで）

オラタンアクションフィギュア
R.N.A.サイド発売!!

立体貴族

どうよ！　地獄の淵から生還した[illegible]の3Dコーナー「立体貴族」の眩く輝くノーブルマインドは!?　つーか、今回からこのコーナーは不定期連載になって再スタートと相成ったのです。むふー。





発売元・株式会社 海洋堂

担当／田渕健康トローベン
頭取・イタキョウ44

既に発売されて超絶人気を博しまくって久しいオラタンアクションフィギュア、「テムジン」＆「フェイ・イェン・ザ・ナイト」に、この度R.N.Aバージョンが登場！

既に1Pカラーバージョンを持ってるチミも、まだ未購入の貴様も、全てのチャロンっ子はすべからく購入必至の逸品と言えよう。

テムジンは変形巨大武器ラジカルザッパー[illegible]付くウインドウボックス仕様での発売[illegible]

フェイ・イェン・ザ・ナイト（R.N.A.SIDE）
[illegible]
テムジン（R.N.A.SIDE）
6月中旬発売　[illegible]15cm　￥[illegible]

初夏のギャルっ子大作戦



1/6　アイヴィー
コールドキャスト塗装済み完成品
原型製作/DRESS 石田英一・[illegible]
￥12,800　[illegible]
[illegible]



1/8　[illegible]
コールドキャスト塗装済み完成品
原型製作/DRESS 石田英一
￥9,800　[illegible]
[illegible]



1/6　永瀬麗子
コールドキャスト塗装済み完成品
原型製作/[illegible]
完成品￥1[illegible]800　※初回[illegible]
レジンキャストキット￥9,800　[illegible]
[illegible]

毎年恒例「初夏のギャルっ子フィギュア祭り」だが、今年も[illegible]な商品がかっつりとエントリーされたソーっと。

今回紹介するのは京商[illegible]・コールドキャスト完成品の3体！　どれも玄関先のオブジェにピッタリのグッドティスティな商品といえよう。塗装済み完成品なので、買ってすぐに全開[illegible]と申せますな。

発売元・京商株式会社

緊急企画!!　アルシオンスペシャル

ブチケソ　つーか本来このコーナーは「飛び出せ！　アルシオン倶楽部」という名称だったのですが、デザイナーの先走りによりこんな地味ールなタイトルになったというのを覚えておくといいだろう。

イタキョウ　ていうかさ、そりゃ君の原稿が遅かったからだろう。いいからこのコーナーの趣旨をとっとと説明しろやコラ。

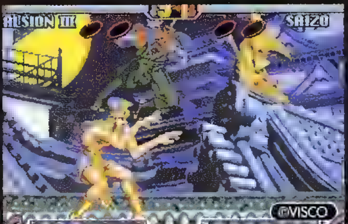
ケソ　あい。要は、「アルカディアオリジナルフィギュアを作ろう」なる小洒落た企画を提唱してみたのですがどうでしょうか？

イタ　それで、なんでブレイカーズのアルシオン3世なんだよ。

ケソ　いや、まだフィギュア化されてないキャラクターをピックアップするうちに、何故かアルシオン3世の顔が浮かびましてな。どこぞのメーカーが立体化してくれねぇかな、と思って名を書き出してみたのであります。

イタ　このコーナーなぁ、次号から無しな。

ケソ　しょ、しょんな！



立体貴族ではアルシオン3世（それ以外）、アーケードゲームキャラの立体化に興味のあるメーカー、個人ディーラーの連絡をお待ちしております。微妙に本気なので、成り行き次第では企画を立ち上げます。

貴族NOW　この前冬ワンフェス特集をやったと思ったら、季節はもうJAF-CON＆夏ワンフェスの時期ってカンジですか～（HIKORI）。てなわけで、立体貴族ではアーケードゲーム関連立体を出展されるディーラーのご連絡をお待ちしております。連絡していただければ、積極的に取材に行っちゃうゾ！　立体貴族担当、イタキョウまでご連絡下さいませ。（ニセJK2号）

コスプレ プレイスタイル

Vol.04 PLAY STYLE

文・写真／中里 毅（COSPA）DJ講座／DJ-CAMELEON

Feel so good style



毎回一押しのコスプレを紹介するこのコーナー！
4回目はコスパで取材させていただいたキリカさんです。
背中や頭の羽など難しいパーツも上手に作ってあって素晴らしいです！
金髪のウィッグもいい感じです。

夏目前です！

皆様こんにちは！ なんだかんだと言っているうちにもう季節は初夏……いやぁ、早いですね～昨日お正月だと思っていたのに(笑)。

よた話は置いておいて、今回は皆様からの投稿と、5月5日の「子供の日」に行なわれたヴェルファーレでのコスプレダンスパーティー「コスパ」の模様をお送りいたしたいと思います。

それではコスプレ・プレイスタイルどんどん行ってみましょう！

5月5日はコスパの日

毎年5月5日に六本木の大型ディスコスペース・ヴェルファーレで行なわれている「コスパ」に行って来ました。今回でヴェルファーレでのコスパはなんと7回目！ 盛り上がりも上々で企業系コスプレイベントの元祖コスパの底力を感じました。

大きな会場と本格的な音響・照明設備に「やっぱり年に1回くらいは行っておかないと！」と思わせるものがあります。

さぁ！ そんなこんなのコスパで見つけたイケてるコスプレイヤーを紹介しましょう！

まずはコスプレでも人気爆発のSNKの格闘ゲーム「餓狼」ロック・ハワードのコスプレは仁村桐生さん。ロックのキャラクターが会場内のバーカウンターにマッチしていてとてもカッコ良かったです。



◆う～ん、カッコいい！ 雰囲気バッチリです。

続いては、RIOさん(ウララ)あすかまりさん(イビラ)のスペースチャンネル5です。DCで大人気の音ゲー、スペースチャンネル5キャラの独特の雰囲気が良く伝わって来ます。

お二人とも難しいエナメル素材を使いこなしている点と細かいパーツの作り込み方も素晴らしいです。



◆セガさんのプロモーション用のモロ星人着ぐるみと是非撮りたいお二人です。

お次は、現在担当も何故かハマっているジャンプ系漫画「ワンピース」ナミのコスプレ、凪さんです。普段着のような衣装に見えますが細かい所まで正確に再現してあり非常に素晴らしいです。

左手のログ・ポーズなど小物も完璧です！

今度はルフィやサンジさんなど仲間も連れて遊びに来てほしいですね。

◆元の衣装が地味な分雰囲気を出すのが難しい漫画キャラをいい感じにコスプレしてます。



さてさて、お次は4人プレイと通信対戦が熱いDC人気アクションゲーム「パワーストーン」の主人公フォッカーのコスプレのたっつ～さんです。

このコスプレのために髪の毛を金髪にしてしまったので会社ですっかり浮いているそうです(笑)。

衣装の質感やパーツの素材等のこだわりが素晴らしく、キャラクターの目の色に合わせたカラーコンタクトもいい感じです。

背中の刺繍部分が見事に作り込んであったので写真で紹介しようと思っていたのですが担当(僕です)がヘボで写真を取り忘れてしまいました～。機会があったら改めて紹介させて頂きたいと思います。……とほほ。

最後は「ギャフン」と言わされたマイケル・ジャクソンのコスプレです。

以前のコスパでお話を伺ったハッシーさんですが……わはははは、いやぁ技有り！ って感じです。そして似てるのがまた笑えます。

アイデア次第でこんなコスプレも当然有りなところが楽しいですね。

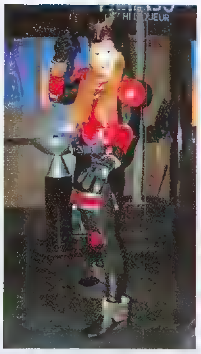


◆コスプレはなんでもあり！ いやぁ、似てます(^ヮ^)

◆ポーズもカッコイイです。背中の刺繍がお見せできなくて残念(TДT)



◆おまけ～先ほど紹介したあすかまりさんが仮面ライダークウガに着替えてました。アレンジ造形ともいい感じです。



投稿のご紹介です！

毎回たくさんの投稿をいただいておりますこのコスプレ・プレイスタイルですが、スペースの都合で全部を紹介出来なくて申し訳ないです。

皆様から頂いた投稿は全て目を通しておりますので、一度掲載されなくても懲りずにドンドン投稿してください。

それでは、サクサクっと紹介して行きましょう。

まずは団体さんの紹介！ 四国在住のみなさんで団体名「南国コスプレイヤー」さんです。なんと総勢十五名ほどとのことで普段は個々で好きなキャラクターのコスプレが多いそうですが、たまたましたい作品が合うと集合コスプレをするそうです。

今回は6名でFF8の写真を送って頂きました。サイファー↓どもんさん・スコール↓CERAさん・イデア↓サリーさん・キロス↓DEATHさん・ラグナ↓ラグナさん・リノア↓藤井芹華さんです。

小道具も凝っていて実にいい感じです。

◆大人気RPGシリーズ「ファイナルファンタジー」はコスプレでも人気です。最新新作が気になる今日この頃!?



続いてはDOA2の霞のコスプレを送って頂いた、まきさんです。

なんと写真は太宰府天満宮で撮ったものだそうです！ ゲームのステージの様な雰囲気が実にマッチしていい感じです。



◆ロケ写真もコスプレの楽しみ方の一つです。しかし太宰府天満宮は凄い(^_^)

最後はデュークさんの「MATRIX」のコスプレ。コスプレ写真をCG合成プリントアウトして送っていただきました。

これもアイデア賞ものです。

◆おお！一人マトリックスDVDパッケージ！ こんな遊びも楽しいですね！



投稿&お手紙大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

- ●投稿コスプレ写真
  ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。
- ●コスプレ・プレイスタイル
  良く行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。
- ●団体さん
  お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。
- ●コスプレDJ
  取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）。
- ●その他コスプレに関することならなんでも！
  コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル (株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

コス事典 マーヴルVSカプコンやらパワーストーンやらネット対戦が熱い今日この頃、一時期の格闘ゲームキャラクターのコスプレブームを彷彿とさせるように格ゲーキャラのコスプレが人気です。担当一押しはやっぱジャンアメリカ！ ……って格ゲーじゃね～じゃん(^_^)

HOW2DJSTYLE!! 4th MIX

コスプレDJ講座第4回！

好評コスプレＤＪ講座のコーナーです。取材に行ったヴェルファーレでのダンスイベント「コスパ」でもカメレオン師匠はオールジャンルの曲をかけこなして「さすがはプロ！」の一言につきるカッコいいプレイっぷりでした。

ＤＪを目指す貴方も、そうでない人も必見のコスプレＤＪ講座！今回も張り切って行ってもらいましょう～！

やるよ～（笑）

まいどー！　カメレオンです。

あっと言う間に第5回！　機械の使い方(応用編)まで来てしまいました。

皆さん、ついてきてるでしょうか？　最近コスプレしてる人やダンパのＤＪの人達から、このコーナー見てますよと言われるようになってきた(4～5人だけど……)。

今まで以上に書きがいが出てきた(笑)。

さ～て機械の使い方(応用編)と行こう！

とはいうものの、いきなりコアな事語っても「2枚使いだの、やれすりかえだの、やれサンプリングだの、やれディレイだの、やれジェットだの」などなど。

多分ほとんどの人がついて来れなくなるか、つまらないとか思われるのでまだ先延ばしにしようと思う。

では、前回の復習とＤＪならではの「つなぎ方」とちょこっと先走ってコスプレダンパでかけるジャンルについて少し語ってみようと思う。

まず、復習。カンタンに前回の内容を説明してしまうと機械の使い方と曲のかけ方でした。

機械の使い方はもういいとして(がんばって説明書みたり.ちょこっとわかる人に聞いて)、曲のかけ方です問題は……前回は左右のＣＤプレーヤーにまったく適当な曲を用意してもらったが第2段階では、それではやっぱりだめ。

ここで言いたいのが普段、ほんとのＤＪはどういう曲をどのようにかけてるかだ！

だがいきなり、ほんとのＤＪと同じような事するといってもなかなか2～3ヶ月では無理なのでまずジャンルを考えてみよう。

ほんとのＤＪの人達も、今の時代は複雑に沢山のジャンルに分かれているため、昔みたいになんでもかけられる人はまずいないだろう。

もともと普通の人より音楽が好きでＤＪになりたくて、はじめてる人たちだが、やはり幼い頃からどんな環境でどんなジャンルの曲を聴いてきたかでそれぞれ好きな曲というのも変わってくるだろう。

そのなかで自分の得意ジャンルがおおよそ決まってくる。

そしていろいろなＤＪの人達といっしょに仕事してる内にもっと自分の好きなジャンルも増えてくるわけだ！(これがいろいろな人のプレイを聞くということだ！)

なんて言ったっていい曲を1曲でも多く知ってるというのはＤＪにとって素晴らしい事だから！

それではコスプレダンパＤＪに戻ろう。

今現在、俺が知ってるコスプレダンパで使えるジャンルをまず書いてみよう。

まずなんと言ってもアニメ系からだろう・文化祭系・ジジイ系・特撮系・合唱系・歌謡曲系・ディスコ系ぐらいかな。このジャンルが基本的になるだろう。

そして今では、ＥＵＲＯＢＥＡＴ・パラパラ系。いまだにこの世界では健在な・ジュリアナテクノ系。

まーテクノといえばまたまたいろいろたくさんあるのだが……。

あと確実にあるのが歌謡曲系・小室(avex)系、最近ではモーニング娘とかのアイドル系　この世界だともっとも盛り上がるジャンルのビジュアル系。

あとはやっぱりゲーム系だろう、格ゲー系・美女ゲー系・音ゲー系・レース系、最後にいろんなジャンルのＲＥＭＩＸ系と……。

まだまだありそうだが、またいろいろカブったりしてるがこんな感じだろう

カメレオン流ＤＪスタイル！

かけ方として自分(ＤＪ ＣＡＭＥＬＥＯＮ)のかけ方をざっと教えよう。

自分の場合もともと本来本職ＤＪなのでかけたい曲があってもいきなりかけるようなことはしない(ここが普通のコスプレダンパＤＪ達と大きく違う点だと思ってる)。

今、かかってる曲があったとしよう。

この次にかける曲は、まず同じジャンルから考える、それと今現在のＢＰＭから次の曲のＢＰＭを考える。

それにこのジャンルでどこまで行けるか考える、つなぎ方を考える。

大体2～3曲は先をみていたいので最低4、5種類の工程を考えながら進めて行くのが自分のやり方だ。

ほんとの(クラブでの)プレイでもドラマを作るかのように始める前に客を見ながら、このパートではこんな感じにしようとまず簡単にストーリーを作る。

一応言っておくが例外もたくさんある。いきなりアテが外れることもある。

だからＤＪと言う存在があるのである。でもこういう時も結果うまくいけば、快感に変わる。

ちょっと例え話だが、先日のイベントのド頭、ジジイ系（懐かしのアニメソング系）でいこうと思い、がんばって1曲目そのジジイ系をかけた。その瞬間自分的には「懐かしいだろー」と思っていたら……ななななんと、みんな知らないのか良くわからないが、全然盛り上がってない。

これはいかん！　すぐに変えなくては！　と思い1コーラス終わりあたりですぐに変えてしまった。

結構、自分のなかではいけると思っても対人となるとそうはいかないときもまれだがやっぱりある。その時にどれだけ不自然にならないようにジャンルを変えるかも腕の見せ所になる。

他のイベントを見てると、コスプレダンパＤＪのひとたちはジャンルの合わせ方はできても、曲のつなぎ方は、まったくといっていいほどできていないのが、現状だ。

だから自称「コスプレダンパＤＪ」が日に日に増えるわけだ！

もともと同じ趣味なんだからＤＪが好きな曲をかけるとほとんどみんなも好きな曲なわけで、それなりに盛り上がる。これは、この世界の人なら誰でもできちゃう事だ。

やっぱりそんな簡単にはできないよ！　と思わせて始めてほんとの(プロの)ＤＪといえるだろう。

まーいろいろまだあるが、やっぱり書ききれないところにきてしまった！（笑）

まだまだこれからだよ～！　と思いながら(自分にも言い聞かせてる！)今回は終わりにしよう。

また次回もこの延長でいってみたいと思うＣＡＭＥＬＥＯＮであった。

みんなからの質問・お手紙待ってるよ～！

宛先なんかは左上を見るべし！

それではまた次回のＤＪ講座でお会いしましょう～。

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE



アフロ ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来！

今月の1枚



（大阪府　エムハラ君）
☆ぷふせきゅ～全開な～の～ね～。全身完全自然体でフニャス。

アフロC-MYK

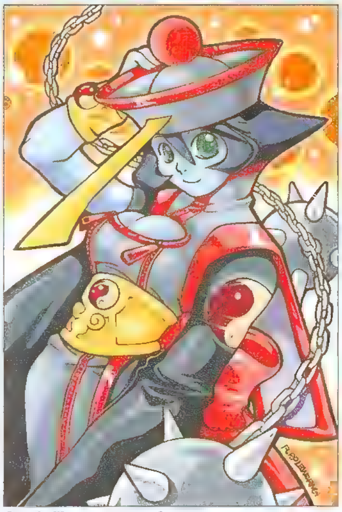
チ～スにしてウ～スと馴れ馴れしさの限りを尽くして今回も始まりましたアルカディア・フロンティアーズ！　今回のオープニングトークは都営地下鉄三田線の中からお送りしております。え？　知らないのかイ？　今、ナウなヤングの間では地下鉄の中で原稿書くのが流行ってんだぜ。というか、締め切りがエッジなのでやむなく編集部に向う地下鉄の中で原稿執筆中！　うおー時よ止まれぇぇ!!　……などと崖っぷち感を醸し出しつつ、今回もカラーページ・アフロCMYKから行ってみましょう！

ハガキDJ・田渕健康

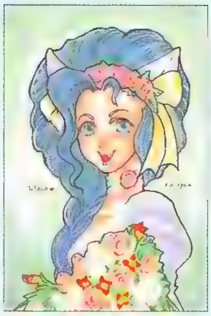


http://www.netaputa.ne.jp/ tukiya/

（神奈川県　ゆずなき和亥さん）
☆新曲が待たれるタイマーさん。
ジ　ンネクタイがヒソカにイカす。



（岡山県　P.Wさん）
☆今回のアレンジ大賞ーッ。
ワンポイント自分流が効いてます。



（島根県　かじやんさん）
☆今回のジューンブライド大賞はこの方DA！　……今作りました。



http://www.renge.sakura.ne.jp/ psy/top.html

（北海道　PSY君）
☆髪の毛で空まで飛んでしまうのは格ゲー界でもそういないしょ。



（神奈川県　甦る阪神万歳君）
☆メークドラマは心意気！
な·の·で·す·が？

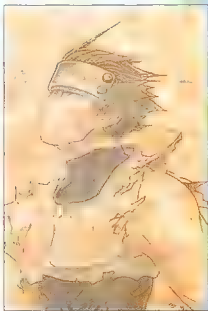


http://www08.u-page.so-net.ne.jp/fj8/w-wind

（岐阜県　泉川さやかさん）
☆一日一曲のフレンドリー。
それが円満人生の決め手ですネッ。



（愛知県　サエカバルコさん）
☆ぬはァ！
つぶらな瞳に激ラブじゃ　い。



（京都府　えむ君）
☆ちょいシブな横顔が、
宇宙の戦士ってかんじ-



（岩手県　ｌふぉ君）
☆アイディア賞モノといえようッ！
標章マークなども芸コマ。



（神奈川県　竜胆さくらさん）
☆唸るハイパーリーゼントはグレート伊達男の証、
だぜい！



http://www.alpha-net.ne.jp/users2/maku2/

（東京都　牧直志君）
☆今でも現役で頑張ってるD&D。
長命さはエルフ並と言えよう



（宮城県　いるぞうさん）
☆聴かせてあげる。
世界で一番簡単な奇跡！



（岡山県　乱入黒子さん）
☆『Deu!!』3人目のメンバーは
「ホラー」で登場するぞ。

アフロひとこと情報
前号の締め切りからさほど時間が無かったにも関わらず、今号も大量の投稿ありがとうございます！　日々増え行く投稿ハガキの山を見て、感動のあまりにマジで漢泣きじゃーい。一つの投稿作品に懸ける時間と労力を考えると、皆様の投稿ソウルには本当に頭が下がる次第です。みんなの熱意に応えるべく、構成超頑張りますのでこれからも投稿よろしく！



（京都府　おろし君）
☆おお、ぐるぐるちっくだ。ダブルミーニング）



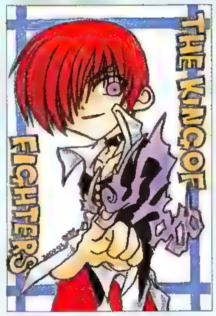
（東京都　翔んで火に入る夏の獅子君）
☆本来なら「ニューカマー」行きなのですがー。今回は通常掲載。



（東京都　カマキリ君）
☆もーすぐ遊べるギルティX。期待通りに仕上がってるぞう。



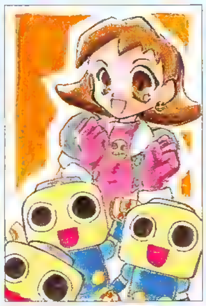
（東京都　鎌きのこさん）
☆採用の秘訣……それは気合含有量が多いハガキだ！



（東京都　あかざさん）
☆最近はセーラー服を着たり変装したりと忙しそうですが（笑）。



（大阪府　上総亮さん）
☆よく見りゃ、ガンスパイク向きの装備をしてるのねー。



（北海道　水野架那さん）
☆有珠山噴火にめげずに投稿よろしくお願いしますね。

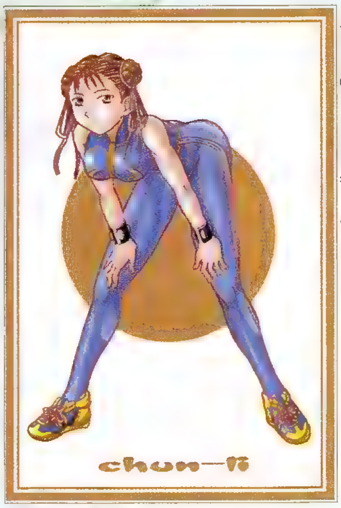


（兵庫県　UDO君）
☆オヤジ頂点対決！滾りまくりじゃい！



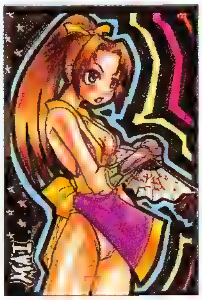
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/7208/

（埼玉県　うづき夏子さん）
☆目を逸らさない生き方。そこから明日が、走り出す。



http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（大阪府　鳶君）
☆「ハルウララ」の季節にはレギュラーな彼女なのです。



（北海道　木ノ下チビさん）
☆色使いが個性に直結しててナーイス。と言えよう。



http://www.amsinet.ne.jp/~yamasyu/

（京都府　世果て君）
☆予想以上に凄過ぎるぞ形意拳！見つけたら速攻コインぶっこみ！

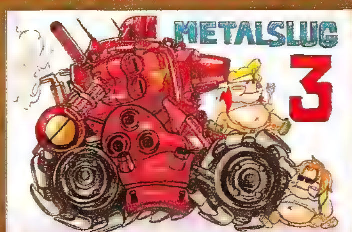
たまには事前にネタをふるかッ！　ということで、次は「のりもの特集」なるざっくばらんなくくりでのイラストを募集します。「のりもの」と言ってもワリと幅があるので（ナコのシクルゥとか飛竜のクジラとか）条件として「タイヤがついているのりもの」限定。逆を言えば、タイヤが付いているイラストならなんでもOK。バトルギアのハチロクやローラーブレード履いてるキャラなど、タイヤ付きイラストなら許可。爽やかな投稿お待ちしております。

シリーズ・戦場
貴様らの人生に戦場はあるか!?

……時代はラブ&ピースだとおっしゃる!?　でもでもぉ、ほら、ちょっとばかし人生に戦場っぽいのないスか？　え？　ない？　そう。……ってちょい待ちー！　若者がそんな意気消沈クことーするよオイ！　猛々しさこそ若さの証、いつもぬにハンバーガーヒルを！　このコーナーでは、そんなライオンハートに裏打ちされた歯止めの利かない戦場イラストを集めてみたゾーっと。



（東京都　タマ君）



（東京都　[illegible]さん）



（[illegible]　ユタポン君）



（岡山県　佐伯渡君）
☆緊迫感丸出しの日常がここにあるやもしれぬ。



（福岡県　かみの君）
☆ガンスパイクに先駆けること12年！　真実の戦場がここに！

アフロひみつ情報
アフロCMYKに掲載された皆様のCG作品は、「ARCADIAonWeb」にてダウンロードできるって知ってたかな？　ダウンロードは期間限定なので、お気に入りのCGがある場合は速攻でWebページへ急げー。他にも、Webページならではの企画をいろいろ考えてますので、興味のある方は一度覗いてみてはいかがかな？　URLはhttp://www.ascii.co.jp/arcadia/ です。

CAPCOMvs.SNK[illegible]記念！

格闘通天閣 番外編

CAPCOM VS. SNK FAN PAGE

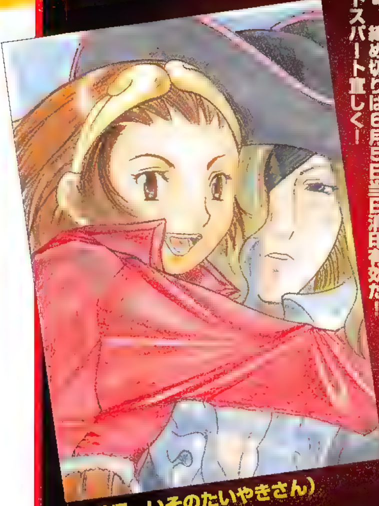
よーやく今月号で[illegible]伝えでき、[illegible]CAPCOMvs.[illegible]専用ホームページである格闘通天閣が改装中（笑）の今、A-Froの方にはゴリクソール期待大な読者ちゃんのハガキが集まってきておる！　ってなわけで小特集をやってみました。

いよいよ締め切り間近の「マーヴルVSカプコン2に登場するキャラクター56人のカラーイラスト一挙に揃えようぜ大会」！　シークレットキャラも出揃い、もう後はズバシとイラストを描くのみだ！　さぁ、君のお気に入りキャラをイラスト化して、「アミンゴ安定っスよねCMYK」係まで送りつけよう！

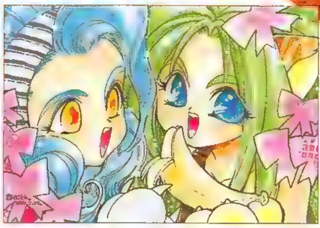
前にも告知したと思いますが、「ハガキに描いていいのはキャラ一体のみ」「送れるハガキは一人一枚限り」、この2つのポイントを順守してね。

なお「ARCADIA on Web」では、キャラクター別の投稿状況をリアルタイムにお知らせしているので、Webを見られる環境の人は利用してみて下さいな。

さぁ、締め切りは6月5日当日消印有効だ！　ラストスパート宜しく！



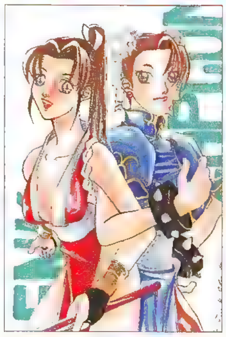
（大分県　いそのたいやきさん）



（富山県　都氏さとみさん）
☆あったら嬉しいケモノ対決！　一部人種猛烈に熱げ。



（岐阜県　めけめけ。さん）
☆華があっていいねぇ。爽やかに熱げ。



（岩手県　きりゅうれかさん）
☆クイーン決定戦も見逃せない！　深いところで熱げ



（大分県　ぼぶろばさん）
☆追っかけ対決はどうよ!?　ワッと熱げ

ADULT FRONTIERS

投稿物の宛先A-Froに一字足してAD-Froに書き換えるという暗黒編集テクでまたも拡張版のアダルツフロンティアーズ。次号のテーマ『水着』に投稿よろしく！　担当：サクタルー

KUNOICHI小宇宙

投稿人気第一線を走り、掲載競争倍率の高いかすみ、あやねを存分に[illegible]されたし。レイファン[illegible]もあり。



（東京都　ムドウ君）
☆今回のアレンジ大将は頭身高め。一体何が!?



（東京都　リュウギ・ルナン君）
☆勢い全開！　ちぃと豪永井入ったあやねドリル（正式名称忘れた）。

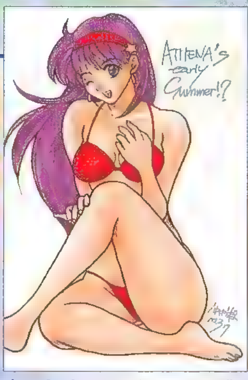


（東京都　ユタポン君）
☆ゲーム内広告ってやつ？　広告宣伝効果ありまくり。



（東京都　ウニマル君）
☆プライベートもショータイム。黒い下着がいかにもあやねって感じ。

次号のテーマは 水着也

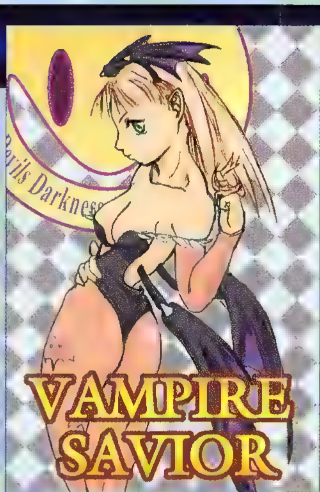


（[illegible]）
☆次号のAD-Fro水着特集告知に示し合わせたかのよーなグッタイミング・元祖アテナじゃねいですかい。

待ちに待った夏本番、創刊4号のAD-Froでは水着イラスト八連制覇を画策中だ。ロリン・ロリーン部門、ギャルズ部門、眼鏡っ娘部門、デューク部門（男モノ）、と各4部門が基本コース、ゲスト審査員もどこからか駆けつける予定だ。まあ、水着を着衣させてくれれば、手法とキャラのチョイスは自由。ステキな水着ギャルを待ってるぞ。

締切は6月20日消印有効だ。

モリガン様マヴカプ2出演記念　夢魔図鑑 PAGE 2



（大阪府　Gu-Chi君）
☆マヴカプ出場万歳三唱！　ってロゴがセイヴァーなのね。



（神奈川県　ラスカルゴンタさん）
☆残念ながら52キャラに入ってなかったりリス、続編を待つしか。

（東京都　しいのかなえさん）
☆すべてを捨てて溺れてみたい、あの胸の中で快楽の罠に。



AD-Fro掲載を狙う場合は、お色気を抑えたほうが載りやすい（CMYKページのハガキを横流ししてくださるD.J.T氏の大いなる慈悲でもある）。ほのかに香るドグラ・パトスが重要であろう。が、裸一貫なブツも状況によっては載ることもあるので、古今東西の裸婦画を参考に精進されたし。一直線脱衣麻雀モノが来なくて寂しい今日この頃。中国龍3とか。（柵太郎）

アフログレースケール

月に一度のお楽しみ、アフログレースケールの時間がやってまいりましたーッ！　アルカディアを買ってくるなり、このページを最初に開くって人も多いんじゃないカナ!?　って、立ち読みの一番最初に開いてんじゃねえってての！　家で腰を落ち着けて読むと、味わい深さ64倍と言えよう。

今回最初に特に取り上げたいのは、「初心者への配慮」という観点から捉えた、昨今のシューティング事情に対する意見です。先月のシューティング特集で人口が増えていることを期待しつつ、最初の投稿文いってみようか。

シューティングゲームに物申す！

グレート魔法大作戦を皮切りに、この手のシューティングゲームについて提議させていただきます。

まずはこれを「ダメゲー」とあえて言わせて下さい。理由は、技術水準が高くてゲームシステムに良い点があったりしながらも、初心者への配慮をして下さってないという観点から見たためです。

システムを活かした楽しみ方のできないバトルガレッカ、ショット切り替え自在というせっかくのアイディアがありながらも、手を出しにくくなっているレイディアントシルバーガン、一度ハマればまず復活できないグラディウスⅣ、変にひねらず分かりやすいシステムで弾よけが楽しめるのに、初心者は眼中に無い難易度の弾銃フィーバロン等も同様です。

地元ではほとんどの店舗で皆足早に引き揚げられ、消えていってしまいました。

大都市や上級者の方が多い一部の店舗では別かもしれませんが、地方ではシューティングゲームの筐体は2台前後、新作シューティングも3作のうちやっと一つが入荷されるというような店舗も少なくない、というのが現状です。

わずかに入荷されるゲームへの期待は増すばかりなのですが、初心者離れを防ぎ、新規参入者を歓迎するようなゲームがなければ、結局は自らの首を締め、長期的・全国的な視点から考えてシューティング界全体にとって、良い方向に向うとは思えないのです。皆さんもお分かりと思いますが、このままシューティング層が増えるどころか減ってしまえば、連動してオペレーターのインカムも上がりません。評価が低ければ、前述のようにそのゲームを早めに引き揚げたり、ひいてはシューティング自体の入荷を控えられかねません。

それが昂じればメーカーとしても基板単価を上げたり、開発規模を縮小したり、最悪シューティング界から撤退されないとも限りません。

そして今度は、店舗のゲームが減ればシューティング層も減ります。再び最初に戻り……。このような悪循環に陥ることが心配なのです。

難易度が高ければ駄目というのではないのです。ただ、わずかしかシューティングが入荷されない店舗が多い今、初心者にまで門戸を広げ、一つのシューティングを皆が楽しめて支えられるように配慮されてはどうかと思うのです。

雷電DXなどはコース（難易度）の選択機能により、多くの方へ配慮された良い例だと思います。新ジャンルの音ゲーや職ゲーでさえも初心者の方へ配慮されています。

せっかく情熱を懸けて作られるゲームです。同じ面白さを分かる同志が増えて長い間楽しんで支えて下さる……嬉しい限りではありませんか。

どうかこの想い、願いが伝わりますように。でなければ、私の思い過ごしで終わりますように。

様々な立場の方から色々な反論必至は覚悟の上、メーカーの方以外の多くの方にもおわかり頂きたく、又幅広い意見をお寄せして頂きたいがゆえ、この場をお借りしました。多くの方がシューティングの楽しさに触れ、ひいては、シューティング界が長らく繁栄されますように。

ご拝読ありがとうございました。

（茨城県　自称地方中級シューターCOM君）

☆初心者への配慮をしてないというだけでは一概に「ダメゲー」とは言いきれないとは思いますが、プレイヤー個々がゲームのどのポイントを重要視するかはまったくの自由。「初心者への配慮を前提に」との意見は、充分アリなのです。

逆に「難しいからこそやりがいがある」という意見や「難易度は製作者の作家性の現れだから、これ以外のモードは必要ない」という意見もあることでしょう。

必死に練習して腕を上げる択か、それともプレイヤーの腕ごとに「選択肢」を設けてもいいのか……？　皆様の意見を待ってます。次に入荷するシューティングを、ストレス無く遊ぶためにもねー

この意見について、参考までにグレート魔法大作戦の担当ライターであるC・LAN氏の意見を載せておきます。

「初心者にも遊びやすいモードなりコースなりがあるに越したことはないが……でも、本当はそんな小手先の戦術ではなく、誰もが筐体に殺到するような、間口の広～いシューティングに御登場願いたいものさなぁ」（C・LAN）



（京都府　大山高嶺さん）
☆……ファッシャナボーといえよう。



↑（鳥取県　八咲ツヨさん）
なんかビ……、飛燕の投稿多いです。ひみゃ…。



↑（京都府　ERIさん）
PS2以降、若干対戦人口増えてる～。乗りこむなら今でし…。



↑（埼玉県　RTM甲斐よいこさん）
ハカハカイラストはどれも描き手さんの個性が出てるから不思議。

➡（新潟県　毒マムシ盛子さん）
☆ミシェル・ハートがいればコティて、ルビィってミシェル・ハートとがってた奴。



「パンチマニア北斗の拳」に続いて、「パンチラマニアまいっちんぐマチ子先生」希望。（東京都　DAI君）
☆詳しいゲームシステムと…

GAMERS GROOVY STYLE ゲーセン歳時記

そろそろ季節は梅雨時を迎えますが、全天候型アーケードゲーマーにはそんなシケった空気は無縁ナナナナナッシン！ 雨が降ってもとりあえずゲーセン行くっしょ！ 駄菓子屋の軒先行くっしょ！ でも雨の時はDDRなどダンス系やってて滑らないよーに注意だー。

哀ゆえに……荒野を目指したっぺぇ男

「男は狼よ！」

ああ、昔はそんなことも言っていたな……。しかし、会社の歯車としてただ回り続けるうちに身体は「現状」というぬるま湯から抜け出せなくなり「怠惰」という甘い果実を貪る事にそのキバは抜け落ちていく。そう、俺は飼い犬、いやさブタにまで成り下がっていた。

そんなファッ禁な己を叩き直すべく、俺は「パンチメニア・北斗の拳」の前へと立ちはだかった。

「あれれ？ お兄さんが叩くのはパッドじゃなくてテメぇの性根じゃないのかな〜エエオイ」などとツッコミ（NOK教育番組風）が入りそうだが、んなことはいい。

つうかオレ的には「パンチメニア 死亡遊戯」の方が幅広い年齢層に受けるように思ったが、よく考えるとそんなモン出すとトラックスーツ着こんで鼻の頭こすりながら「フォウァァァ」とか叫び出す輩（含むオレ）（渕・含む俺）がゲーセンを占領しかねないのでやっぱ駄目であろう。

それは置いといてコイン投入！ やはり人として男として「世紀末救世主伝説編」は避けては通れまい！ やたら熱いデモの後にジャギのヘタレ兄貴とタイマンさ！

既存のビーマニブランドのゲームだったらリズムやタイミングが重要視されるがしかし！ コブシでモノ言う益荒男どものリズムとは、即ち魂の鼓動！ タイミングとは即ち勝機！ フォアアそして今オラのすべてをこのコブシにかける！（マンガ違う） ムッハァァ見さらせ！ オレの、ありったけエェェェオアタタタタタァ！

みなぎる気合と眠っていた狼の血が生む神速のラッシュが自分の体力ゲージをゴリバキに減らしていくゥ！ ってオイ待てや何でってキャァァ横たわっているのはもしやケンシロウさんですかゲボッハウァァァ！

ああ、オレはこんなモンなのか……フフフ……あの世とこの世の境目まで来ると、沈丁花の香りがするよピキッベヒャゥ！（肉爆ぜ音）

無駄無茶無敵ラッシュを繰り返した挙句、一人目に瞬殺されて心身共に疲れきった俺。

「今日はこのくらいで勘弁しといたる！」

負け犬100パーセンツな捨て台詞を吐いて、逃げるようにその場を走り去るのが精一杯でしたゲフ。

最後にシメとして一言！

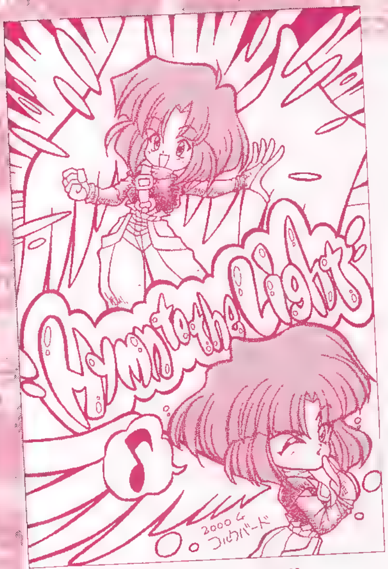
「パッドは光ってから叩こうネ！」

……知らなかったっス。

（山形県　山下洋君）

☆アルカディアを読まずして荒野に挑む者は死兆星に魅入られ屍をさらすのみ！ って噂を角の煙草屋で聞きました。

中級以降は気合よりも、要体力ってカンジなので、山下洋くんも会社の昼休みに筋トレDA！



（新潟県　コルクバード君）
☆いつも元気いいイラスト送ってくれて、サンキューですよー！

荒波越えてやって来た逆輸入の濃い奴

大学入学を目前に控えたある日、いつものようにヒマな一日を満喫していた俺は、これまたいつものようにフラリヒラリとゲーセン（巣）に入った。

「あ、『メタスラ3』入ったんだ」などと思いつつ店内を物色していると、ふと見慣れないゲームが入荷していることに気付いた。

何気にインストを見てみると、そこには「GUNRYU」というタイトルと共に英語がビッシリ！

思わず下腹部に緊張が走る!! 高校3年間、国語担当のN先生と同じぐらいオレを苦しめた英語である。何が「駅○留学」か!? 何が「お茶の○留学」か!? 日本人なら米を食いやがれ！ ……ハァハァ、ちょっと取り乱しちゃいました。テヘッ。

とにかく、こいつは言うまでもなく洋ゲーだ。洋ゲーといったら、10本に8本は面白過ぎて夜もぐっすりなブランド名である。この「GUNRYU」も恐らく時代の流れにあっさりと流され、そのまま下流の滝壷に消えていくタイプのゲームなのだろう。

「よっし、せめてオレの記



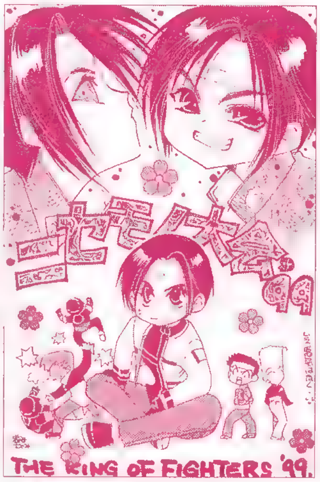
➡（香川県　こいけやまおさん）
☆これからはギルティ情報も月刊で！ アソシエイションも投稿宜しく。



➡（東京都　柳さん）
☆置き忘れたこころに、羽根は今日も、優しく降る。



⬆（大阪府　西ユキイさん）
☆マジトロ筐体を使って新作を作らねばイカンでしょう！ んねっ。



⬆（富山県　都氏さとみさん）
☆今年は京サマ何人出るんだー!? 京1〜京36とかだったらスゴい。



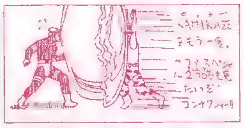
⬆（大阪府　虎杖せなさん）
☆東西ニンジャ対決！ ……どう見ても忍んでませんが。



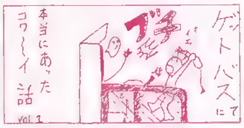
⬆（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆知る人ぞ知るスターフォース ヒソカに後引く良作だったのだ！

A-Pro ひみつ情報
サンバDEアミーゴの次回作にスタン・ハンセンの「サンライズ」を入れて欲しい。もしくは「サンダーストーム」のどちらか。（大阪府　力爆弾君）
選曲が微妙にゲームコンセプトから外れているような気がしないでもないが。

無理想無解決ターボ



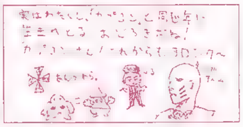
↑（大阪府　漢コォスケ君）
☆ビーム耐性とか付いてそうだな。



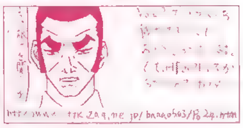
↑（東京都　チキン工場君）
☆ハッスルブンイ 昭和 に注意ぞ。



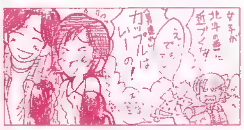
↑（新潟県　柊龍也さん）
☆通信もお勧めなのれーす



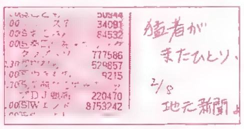
↑（神奈川県　TAC-△君）
☆愛し愛されて16年だ



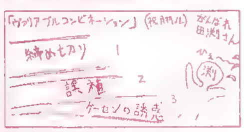
↑（兵庫県　udo24君）
☆狙われる……アタイ、狙われてる！



↑（群馬県　犬吉さん）
☆女子単体でも気合で挑めーい。



↑（北海道　畑中祐也君）
☆あまりに自然すぎるっ



↑（東京都　リセット君）
☆「3」のH・コンボだけで死ねますな。



↑（福島県　出海左京さん）
☆マンガ近眼ダネ。



↑（沖縄県　けんぼ君）
☆大映ドラマなみに突っ走り過ぎでさあ。

アンケートハガキの片隅からゲーマーのマナ声いやさ生声を伝え続ける小ネタ満載のコーナーがここである。「つーか『ガンスパイク』のシバのスケボーはオーバーソ○ルですか?」などといった素朴な疑問も待ってるぞ。

うちの近所には「うまい棒キャッチャー」なるものがあるヨ。何千円も使ってキャッチできたときには、うまい棒が粉状になってたけどネ。
（神奈川県　エビラ君）
☆ぐぬぬぬぬ何たる理不尽なんたる不条理！　だが、結果より過程を重視するその生き方には共感を禁じえずにはいられないこともないプップー。

「パンチマニア北斗の拳」の記事中に「北斗の拳だからといって脱ぐな！」ということが書いてありましたが、掲載されている写真のせいで説得力がダン並みです。
（石川県　子熊将軍君）
☆ごもっとも。きつく言っとく。
エンタープレインの発行物中最高に苦み走ってむさ苦しいと評判のアルカディアを今後ともよろしくな。

おお！　アンケートの職業欄に「主婦」が！　やっとゲーム雑誌での市民権を得たってカンジ。
今までは会社員ですませてました。
（宮城県　メルシーマダムさん）
☆アルカディアは主婦ゲーマーを必要以上に応援します。家事の合間をぬってゲーセン&投稿活動をよろしく。

アシュラバスター遊びたいよう～。生ロクロウタが見たくてたまらん。風呂敷で飛ぶロクロウタ……ドキドキするーっっ！　でも地元に入るかな……。
（高知県　にむじゃんさん）
☆フウキから来た資料には『**出ました忍者。しかも超ド級。「忍者がいないからアシュラは……」そんな忍者マニアの皆様へ。おまたせしました。これが忍者ですぜ（原文ママ）**』と書かれているぐらい凄いぞロクロウタ！

料理の達人！　これはもうオカン連れていって景品荒稼ぎするしか！
（兵庫県　腹がD型装備君）
☆手首のスナップに自信のある料理人たちはゲーセンへ急げ！　あとケン玉うまい人も何とかなりそう。



↑（石川県　故島良さん）
☆キャラ的には世界名作劇場向けだと思うのですが、どーですか。
「薄幸少女ほたる（全39話）」とか。

憶ぐらいにはとどめておくか！」
自称・見限られゲーム救済委員会（2秒前に設立）会長としては、ここで行動を起こさないワケにはいかない。早速コインを投入した。
──と、ゲームが始まって表示された操作説明は、オレが18年間愛用している日本語であった。
それも粋なアメリカ人の間違った日本語表記（「ワタチ、ニホンゴ、ダイスキヨー」みたいなの）なんかではなく、純度の高いニホンゴである。
キャラクターも妙にアニメちっくで、アメコミが放つごわごわ感がまったく感じられない。「ヤンキーどももやるもんだ」と感心しつつ、とりあえず雀という女忍者を選択してゲームを始めた。
操作にはクセが感じられず、きちっとアク抜きされている感じ。内容も実にオーソドックスな忍者（？）アクションで、「某忍道」ほど理不尽な難しさも無く、「某末来忍者2」ほど過剰な期待もしていなかったので、同じアクションゲームとしてはむしろ隣で稼動している「メタスラ3」よりも面白く感じた。
いや、事実面白い！　これこそ本当の意味での穴ゲーである。
結局一面ボスの吐く炎の前にあえなくゲームオーバーになってしまったが、意外な拾い物をしたという思いでオレの心は澄みきっていた。
……そして数秒後、画面には「V-SCO」の文字が。
「くっ、やっぱり日本製じゃねえか……」
その後店長を尋問してみると、どうやら日本国内未発表の作品を逆輸入したらしい。果たしてコレを洋ゲーと呼んでいいのだろうか。ともかくレア度は高いぞ！
（東京都　天空の要塞B-17君）

☆実は99年のAOUショーに出展され、「武蔵厳流記」として国内発売される予定だったのだが、諸事情により海外オンリーでの発売となってしまったのよ。
死んだら一定エリアに戻されるという懐かしテイストや、六君ロープやトップシーク烈斗を髣髴させるワイヤーアクションが異様に楽しい。ネオジオなので、近所を探せば結構見つかるかもよー。個人輸入も選択肢のひとつ?



↑（福岡県　たこさん）
☆孫のマゴって何て言うんでし、ひいひいひ孫?（苦）。

日報アシュラバ特別編





日報アシュラバではアシュラブリムンもといアシュラブリークの心温まるお便り&イラストを募集中。私の…レベルからアシュラを世界的にブレイクさせたいと目論む君、張りきって投稿DA・YO・NE!

A-Fro ひみつ情報
告知ーッ！　地域密着型読者コーナーを目指すA-Froがお送りする「地域ゲーセンレポート」ですが、6月期募集地域は「香川県」&「岩手県」だ！　両県の誇るゲーセン事情を、県民の誇りにかけて全力でアッピールしてくれ！　要望や意見、県内限定探していますなども送って可！　締めきりは6月20日必着です。よーろーしーくー。

A-FRO アルカディア大瀑布

6月、学生たちは中間テストにキャプチャーされ、自然とゲーセンから足が遠のきがちになる頃だろう。己はテスト地獄から生還後、ひさびさにゲーセンを訪れて「お、新作（バーニングライバル）入ってんじゃん」とコインを入れた瞬間は何より満たされたよーな気がしたぞ。試験から解放されるまで、A-Froを一時の清涼興奮剤になればありがたい、なんてな。赤点BUZZに直撃しないようにWARNING（地元に形意拳対戦台入荷、運命なのか　さくてる）。

【坑道最速伝説】頭文字D

ふだんはぼーっとしているスズム。そんなススムの目に闘争本能が宿る瞬間があった。

『坑道最速伝説　頭文字D』

とうふ屋の息子・ススムは、早朝、秋名の地下千メートルまでとうふを配達するのが日課だ。

通称ハチロクと呼ばれるススムのドリルは、10年以上前の古いタイプであったが、軽量なボディと重量配分の良さから人気が高い。

ススムのドリルには紙コップが取り付けられていて、中に入っている水をこぼさないように掘る。それがとうふを形くずれさせないコツだ。

ある日、ススムは先輩たちに代わってレッドさんズとの交流戦に臨んだ。敵ドリラーのあやつるFDは、ハイパワーのロータリードリルである。非力なハチロクは圧倒的不利だ。ススムぴぃーんち。

しかし、ススムにはとうふの配達で覚えたテクニックがあった。側溝と呼ばれる空洞を次々に飛び降りていくススム。地質を熟知したススムとハチロクの旋回性の良さがパワー差を覆し、勝利をもたらしたのだった。

だが、ススムはまだ知らない。数多くのライバルたちが待ち受けていることを、みずからの重量をも利用して強引に掘り進むGT-R、禁断のガムテープデスマッチ、女ドリラーの駆るシルエイティ、お約束の同型血対決、帝王と呼ばれるドリル……。

そしてクライマックスは赤城決戦だ。最強の敵・白のFCを相手に、ハチロクは勝てるのか？　幻の埋蔵金を掘り当てるのはハチロクか、それともFCなのか？

（愛知県　KNI君）

☆どこへすっとんでいくかわからない化け物ドリルのはずなのに、平然と掘りこなしてやがる……ヤツがススムか……。でも、公道でのドリル勝負は穴だらけになってはずなので勘弁してほしい。

こんなふうにゲームのパロディ作品もお待ちしてます！



➡（静岡県　ヘンポコ君）
☆スケールでかくソルギア墓とか。合同葬はスカンタ。

デジタル死後Life

寿命をまっとうしてなおゲーマー魂を保つ技を考察するのが当コーナーの本義であります。あの世で電源を確保できるのか、という疑問は置いといてやみくもにスタート！

生前の行いを映し出すと言われる閻魔大王の鏡。ゲーマーのオイラはと言うと……。

「この者の業を写し出せい」

『エスプレイド（イージー設定）クリア、格闘ゲームそこそこクリア（SNK物全般）、アルティメットエコロジー財力クリア……』

「極楽」

ラ、ラッキィー！

（埼玉県　上四方君）

☆……何が閻魔の心を打ったのかはあえて触れないでおこう。ふと我が身を顧みると、つるりんくん操作してお供えモノ盗んだり、ナイトストライカーで仏像落としたりと、極楽がイスカンダル並みに遠いなー。……ゲーセンで徳を積む法も募集。

ワーストベスト小中大

夢のジョイント企画

小――「クライシスゾーン」のサブマシンガンで「HOD2」

中――「ダイナマイトベースボール」のバットで「スプラッターハウス」

大――「マジカルトロッコアドベンチャー」の漕ぎ棒で「ミスタードリラー」

（帝都　天空の要塞B-17君）

☆ダイナマイトスプラッターは感触良さそうだねコリャ誰かコンパネ自作してくれ。漕ぎ棒ドリラーは夢のペアプレイ。でも1000Mは無理？

『ゲーマーがゲーセンを去る決意をした瞬間』

小――行き付けのゲーセンでヤクザが大暴れしていたとき。

中――プライズマシーンの中にPS2が置かれているのを見たとき。

大――使用キャラとシンクロして勝利ポーズ（&セリフ）をキメたのを後ろにいた店員に思いっきり見られたとき。

「やれやれだぜ……いっやあああああ！」

（群馬県　太田典明さん）

☆ち…員さんの気配かレーターにかからず、ハズかしー鼻歌を聞かれる己。飛びたい。

苦胃頭！マンガアフロ（A-Fro）

巻頭企画に便乗し、クイズっぽいマンガをセレクトしてみた。それではっDIE1問！



➡（東京都　タマ君）
☆ストロンガー飛竜もカーマストーラ…でも正答でしょうか。



⬆（大阪府　エムハラ君）
☆原因は？　1.くさめ　2.ウイルス持ってる　3.…のせい。



➡（新潟県　川村裂破君）
☆しょせん、正解も真理ではないということか……。



➡（静岡県　中村英明君）
…ぞりー。



➡（長崎県　流れ投稿人AGT君）
☆…直感クイズの類か。象印賞あげるよ（土井…



⬅（東京都　素敵☆凡人君）

コンテストとか、コンクールとかをやるわけではないけれど、アンケートの裏にでも「今月号のA-Froで一番面白かった（良かった）作品」を書いておいてもらえるとめちゃんこ感激だ。どんなネタが、どの層に、どのような（爆笑？　苦笑？　感動？）作用をしたのかを把握することで、我々担当ズの審美眼、…球眼はさらに強化（強くなかったけどさ）される、はずじゃ。なので、できれば、お気に入り作品を選んだ理由なども書いてほしいのよ。よろしくよろしく！



(新潟県　芹沢瑛次君)



(滋賀県　塩・こしょう・絶君)
☆VS.アリス（アシュプレのほう）も



(東京都　御神楽ぴかりさん)
☆ロケではもっとスゴかったらしいぞ！

エロス村 vs ガーデンローズ

前号のガーデン・ローズVSゲルエロス村を見て……、「ふむ、人々それぞれ趣味が異なるのは当然か……。ならばこの際村ごとに『選ばれし一枚』をぶつけ合い真の勝者を決めてはどうか」と提案したい。

(エロス村024　漢・EX9)

☆提案を考慮したうえで、古式に乗っ取った一騎打ちとしてみたぞ皆の衆！
初戦は、基本エロス性能とコスプレというかぶきっぷりから判定してエロス村の勝利としてみたが、どうか？　ガーデンローズ側の展開が容易に想像できるなあ……。



(ガーデン・ローズ　出海左京さん)
☆「ちなみに相手はユ　リ」



(エロス村026　漢・千石ぷう)
☆ンヤアア　ナンソハーやったら見え過ぎになっちゃうじゃな～い。

エロス村の一勝！決まり手：スパイラルキックのハメ

オリジナル罰で償うべし！極刑ジャイアント

MARVEL vs. CAPCOM2が稼動する数週間前の、ぼくと友人の会話。
ぼく「マブカプ2の隠しキャラの当てっこをしましょう」
友人「いやだよ、面倒くせえ」
大乗り気の友人とともに決めたルールは「予想した3キャラが何人登場するか」
ところが、カイジ好きの友人はギャンブラーの血が騒いだのか、はたまた考えるのがめんどくさかったのか。ぼくの「タバサ・フォボス・シルバーサムライ」に対して提示した友人のカードが、「ニーナ・ガッツマン・レッドアリーマー」という、ブラックハートの強攻撃の亡者も喰わない代物。勝ちはもらったようなものです。これが掲載されるころには決着がついていると思いますが、まだ罰ゲームを決めていないので、よろしかったらアフロさんが決めてください。

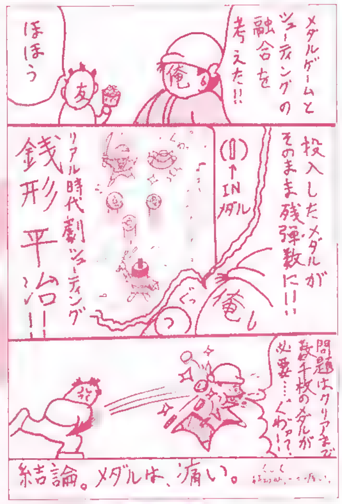
(千葉県　戦ようへい君)

☆かなりのガッツマンらしいから、ゲーセンでおもむろに空気椅子を始めて戦ようへい君専用人間椅子となって罰とするのどうだろう。しかるのちに、家庭用ゲームのデータメモリー全消去

ファイナルファイトリベンジを入れてくれ、とノートに書いておいた。マジで入荷された。でも3回しかやりませんでした。

(神奈川県　みつあみ君)

☆家庭用買って償おう。しかるのちに、家庭用ゲームのデータメモリー全消去。



(埼玉県　成田良悟君)

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers［A-Fro］投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています　内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ　イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4くらいまでがベースサイズになっています。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください　なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります　御協力お願いします

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉
文章量は最大で800文字前後までがリミット　まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します　ゲーセン流事記なとは、日記代わりに毎日送ってください。
E-mailでの投稿も、お待ちしています

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
データ保存について
セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは
フォトショップ形式(psd)、BMP形式です　JPEG(jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません　どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95%以内でのセーブを推奨　※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

●E-mail投稿時の注意点
E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.ascii.co.jp/arcadia/

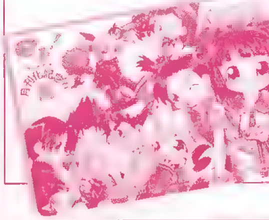
リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
arcadia@ml.ascii.co.jp

次号8月号の締切は……
6月20日（土）消印有効！

採用者全員QUOカードプレゼント！

A-Froに投稿アリガトー、みんな最高！　という感謝の念が込められたアルカディアオリジナルQUOカードを創刊号と第2号の採用者全員にもれなくプレゼントします。今号以降もA-Froオリジナルプレゼントは継続予定なので、これからもA-Fro投稿の業に励んでください！
※QUOカードは、コンビニエンスやファミリーレストラン・ガソリンスタンド等の色々な加盟店でご利用いただける便利なギフト用プリペイトカードです（全国のマツモトキヨシ・セブンイレブン・デニーズの各全店と日石三菱・ゼネラル石油の各加盟店でご利用いただけます）



←QUOカード第一弾絵師は東京都のムトウ君であるよ。カード度数は500だが、歴史的価値は月と雁、見返り美人をも上回る！

●投稿締切とE-mail投稿指南スクール……ARCADIA Frontiers［A-Fro］への全投稿の締切は、毎号発売の40日前消印有効が締切です　6月30日（金）発売号の場合は5月19日（金）消印有効　締切に間に合わないからといって、直接エンブレ本社にハガキを持ち込みするのはBADといえましょう（熱意はありがたいのですが）　E-mail投稿の方も忘れずにメールに住所と本名を添えてください　プレゼントのQUOカードが郵送されない場合があります



ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　発行　TONER KILLeR

SUPER－M



シリアス　ギャグ

あぁ～ん、このマキシマさんカッコイイですぅ！ 大人の余裕を見せつつもK'をサポートする友情っぽい関係の物語です。



B5版　40P　オフ　表紙カラー
500円無記名小為替＋（送料）200円分の切手
〒560-0033　大阪府豊中市螢池中町1－9－20　竹平洋美

餓狼～MARK OF THE WOLVES～　発行／MAZURKA STEP

餓えた狼



シリアス　ギャグ

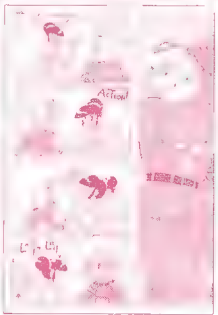
テリーとロックがソフトラブな感じです。男性でも面白く読めますよ。ギャグ部分ではなぜかハンバーガーが大活躍してます。



B5版　56P　オフ　表紙カラー
700円分の無記名小為替＋210円の切手にて
〒183-0052　東京都府中市新町2－13－18　星野荘7　田中春美

パワーストーン　発行／鶴千堂

VICTORY!!



ギャグ　4コマ　シリアス

B5版　32P　オフ　表紙カラー
500円分無記名小為替＋160円切手、宛名カード、誌名+希望冊数記入の手紙、連絡用の80円切手
〒153-0052　東京都目黒区祐天寺2－15－2
浅海方　林

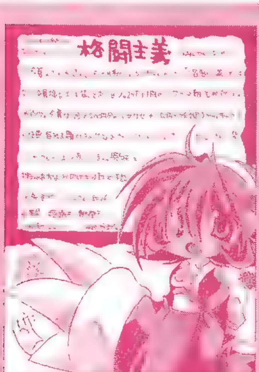


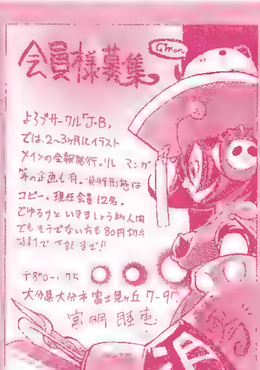
毎月1冊、特にオススメの本を紹介します！



メリハリのあるほのぼのした絵柄のギャグ集ですが、「あやめのたもとに石」といった軽い毒が絶妙な隠し味です。

ゲームとアニメに両対応してるんですね。アニメ側ではジャックのネタが多めで、かわいくカッコよく描かれてます。







伝言板

伝えたい皆様から知りたい皆様へのご連絡。

★イラスト＆トーク
会員制ゲームサークル・食人部隊・隊員募集中。今年3周年で～す。隊員数は現在20人程……。2ヶ月200円。毎偶数月に B5サイズ20P前後のコピー誌(隊報)発行。イラストやトークやコスプレで楽しくやってます。一応格ゲー中心なんですが、只今隊長「どこいつ」と「キン肉マンⅡ世」にメロメロパンチ故、よろずサークルになる日も近い!? お問い合わせは80円切手＆宛名シール、最新隊報ご希望の場合は200円為替同封で下記まで。
〒590-0808　大阪府堺市旭ヶ丘中町1－5－17－206
村井方「食部A」係

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★アーケード中心よろずサークル
「Dark Hores」会員様超ボシュー中!! 会費は1ヶ月300円。2ヶ月に1回会誌発行です。年齢性別は問いません! 自分の好きなジャンルを書いて、80円切手同封で手紙を下さい。
〒400-0045　甲府市後屋町653-3-80　望月佐衣子。

★対戦格闘ゲームサークル
「MtoM」では会員＆スタッフを募集しています。主な活動は2D格闘ゲームの対戦会で、(SNK系)のゲームを中心としています(特にKOF)。関東在住の方で興味がある方は是非ご連絡ください。みんなで「寒い」対戦ではなく「楽しい」対戦をしましょう！
〒170-0005　東京都豊島区南大塚1-30-25-203　堀田　様方
皆瀬菜月　宛

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲームパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケードゲームの製作法やゲーム全体を題材としたもの、■人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど) ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラストを表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　発行／KKI

K×S(ケイ バイ エス)



18禁　シリアス

ウィップのストーリーの前日談と後日談という形で、2人の愛憎が描かれてます。Hもハードですけど、心理描写がゾクゾクものですぅ。



B5版　76P　オフ　表紙カラー
700円分無記名小為替＋210円切手＋宛名シール＋記名を記入した手紙＋80円切手添付の連絡用封筒にて
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3－1－67　平田淳也　KKI

月華の剣士　第二幕　発行／ひまわりのたね

DENKO SEKKA2



4コマ　ギャグ

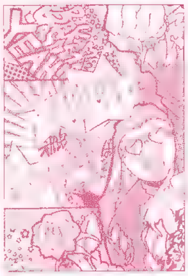
少し淡々として、ちょっと微笑ましい感じの4コマ集です。どなたでも安心して読めますよ。ゲームシステムがらみのネタも多いです。



B5版　28P　オフ　表紙カラー
代金300円分の無記名小為替＋送料200円分の切手にて
〒330-0014　埼玉県大宮市大谷1486－6　安部朋美

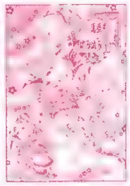
サイキックフォース　発行／大3宇宙帝国

馬鹿も休み休みYEAH!



ギャグ　シリアス

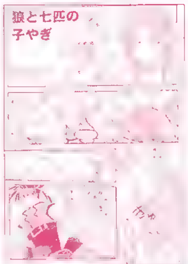
濃い！　ネタもですが、絵柄や描き込みがミッチリムッチリ系です。ホモ＆エロネタ系ギャグで構成されたウォン中心本ですな。



B5版　52P　オフ　表紙カラー
600円の無記名小為替＋210円分の切手にて
〒430-0803　静岡県浜松市植松町255－9　隅田真夕子

ギルティギア　発行　BABYLON PROJECT

グリム文書の謎



ギャグ

百年後の未来であるギルティギア世界で、失われたグリム童話が再生されたら？というギャグストーリー集です。



A5版　52P　オフ　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名カード
〒567-0832　大阪府茨木市白川3丁目1－10－601　伊勢田摂子

通販ってどうすればいいの？
通販マナー編　その1
無礼にならない手紙の書き方



ちゃんとした封筒と便箋で！

メイド：「あ、この本欲しいなぁ。よし、通販にチャレンジ！　えーと、封筒に為替と切手を入れて、宛名書いて、と。よし、これでOK！」
執事「なにを馬鹿言ってるのですかな、あなたは」
メイド：「は？　何か間違ってました？」
執事：「サークルさんに失礼ですぞ。それに2～3種類の本を通販しているサークルさんもあるのです。どの本が欲しいのか分からないではありませんか」
メイド：「そうか、どの本が何冊欲しいのか、分かるようにしなきゃ……えーと、このメモ用紙でいいかな?」
執事：「ビシッ！（小キック）便せんぐらい用意なさい、愚か者ッ！　メモ用紙や広告の裏、ノートの切れっ端では失礼にも程がある。封筒に直書きなど論外ッ！」
メイド：「いたぁ～い……イベントで買ってきた、イラスト入りの同人便せんじゃダメですか?」
執事：「悪くはありませんな。封筒は為替が透けるのを防ぐために、中が二重になっている普通の白封筒か、厚手の茶封筒がよいでしょう」

これが無礼にならない文例だ！

メイド：「よーし書くぞ！『残機F、1冊くれ』と」
執事：「ボクッ!!（中パンチ）見ず知らずの相手にいきなりタメ口を聞くんじゃありません！」
メイド「うぅ、じゃ、どう書けばいいんですか～?」
執事：「仕方ありませんな。1回で済む簡単な書き方を教えましょう。本の名前やサークル名、料金などの部分をその都度変えれば、どの本にも使えますぞ」



－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

サークル「丸桜」
まるめろ様

拝啓
　暑い日が続きますが、いかがお過ごしでしょうか。
　初めまして。私はメイド(申込者本人の名前を書いてね)という者です。「アルカディア」7月号の同人誌紹介コーナーで、貴サークル発行の「残機F」を知り、お便りさせていただきました。
　つきましては「残機F」を1冊、申し込ませていただきたく思います。雑誌の記事通り、500円分の為替と240円切手、宛名シール、それと記事にはありませんでしたが、80円切手と返信用の封筒を同封させていただきます。もし申し込み不備や在庫切れでしたら、ご面倒ですが同封の封筒にてご連絡をお願いします。
　では用件のみにて失礼いたします。貴サークルのご発展を祈っております。
敬具
5月30日　メイド
メイド連絡先～
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
　無記名の定額為替、宛名シールを忘れずにね。

※掲載者の皆さまより、「連絡先が書かれていない、名前が無い、何を買いたいのかわからない」などの必要事項が書かれていない申し込みが多々あるとの連絡を受けました。通販の申し込みは書面内容をご確認のうえお送り下さい。

■ゲーパロ館投稿規定

　扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーへの意見、感想なども書いてくださいね。
　では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切　基本的に随時募集です。7月末に掲載を希望する人は**6月20日(火)消印有効**です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

今回のお題は「ゲーム業界就職」。いつも楽しんでいるゲームを自分でも作ってみたい……。そんな思いを実現する技術を得て、チャンスを掴みたいという気持ちがあったら、今回紹介するサイトを訪れてみては？

Text: Joe/本連載とあわせて、「ARCADIA on WEB」の制作もやってます。沢山アクセスしてくださいね〜。

「ゲーム業界就職」関連ホームページ

「ゲ」のつく仕事 やぎやまのページ

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 個人活動 オールドゲーム 募集

http://www.lares.dti.ne.jp/~yagiyama/

ギョーカイ御用達 職業ゲーム人のためのページ

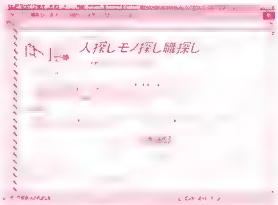


シンプルな入り口だが、この先は深い。

ゲーム製作者が情報交換できる掲示板主体のサイトを目指して立ち上げられた。メーカー勤務の方が運営する個人的なパソ通の流れも持ち、当初より業界人の比率は高めという特徴が。

メインコンテンツの「ゲ」のつくBBSは、ゲームに関する人材・技術・噂を中心に活発な書きこみがあり、ゲーム業界に関心のある人必見の内容になっている。また、業界を目指すなら「ゲームの仕事に就きたいあなたへ」も一読の価値アリ。一言ずつ噛み締めるベシ。

メインコンテンツである掲示板は6つに分かれる。業界志望者に適度に親切・適度にやさしくという性格づけがあり、初めてでも参加しやすい。



掲示板の一つ、人材募集の掲示板。

サイト管理人 やぎやま

ゲームプログラマー
兼ゲームのサウンド屋
兼ゲーム会社役員



関東と関西でのオフ会を考えています。

また、「ゲーム業界数珠つなぎ」という企画も暖めています。いつか形にしていきたいですが、なかなか。

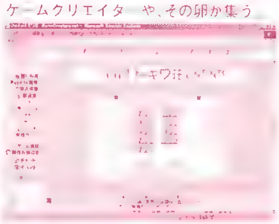
本業のほうでは、色々なゲームアイディアを暖めつつ、新世代機で如何に短期かつローコストで質の高いゲームを作るか日々考えています。お仕事下さい。

Digitalトキワ荘

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 個人活動 オールドゲーム 募集

http://www.gamecreators.net/

ゲームクリエイターが交流する仮想アパート



ゲームクリエイターや、その卵が集う。

Digitalトキワ荘はゲームクリエイターとゲームクリエイターを目指す人のための仮想アパート。その住人たちは掲示板やチャットで活発な意見交換やコミュニケーションをして、お互いを高め合っている。

掲示板は、「プランナー、ディレクター」「プログラマー」「グラフィックデザイナー」「シナリオライター」「女性クリエイター」と分野分けされており、議論は濃く深く。

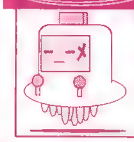
メンバーによるゲーム制作も現在構想されていて、今後の活動が楽しみな仮想アパートである。ブレストルームも面白いので、一度お試しを。



業種毎に整理された掲示板はどれも盛況で、真剣な意見交換がバシバシと。

サイト管理人 げぇむ星人

29歳のゲームデザイナーで、ゲーム・パソコンとも10年以上の経験。



ページの運営は基本的に一人で行なっておりますが、トキワ荘住人の方々には色々と支えていただき、感謝しています。

トキワ荘は、「あまりクリエイター同志の交流がないゲーム業界の特有の性質をくつがえす」という動機で始めました。

クリエイターを目指す皆さんに一言「デザインにしてもプログラムにしても、趣味にしちゃうくらいのめり込みましょう」

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか？

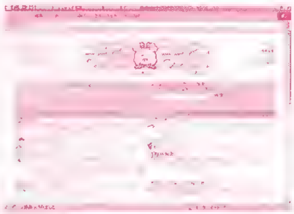
今回ご紹介するのは、「メールマガジン」です。欲しい情報が自動的に届く便利さは、一度体験してみると病みつきになります。もちろんゲーム系のものもあるのでご安心を。

Surfersparadise(ARCADIA Vol.1で紹介)の新着情報メーリングサービス、アスキーの各種メールサービスなどはポータルサイトや企業が提供するものですが、それ以外に個人が提供するものもあります。

また、そういったメールマガジンをまとめて、Yahoo!のようにディレクトリサービスを提供しているサイトがあります。今回は、そういったサイトを紹介しますので、ぜひとも活用していただき、WWWを泳ぐための手段としてのメールを使いこなしてください。

インターネットの本屋さん「まぐまぐ」
http://www.mag2.com/

インターネットの本屋さんという位置づけで、配信中のメールマガジンは実に14000！ メルマガ王の貫録といったところでしょうか。これらはジャンル分けされているので、簡単に好みのものを探して、簡単に登録・解除を行なうことができます。



インターネットの本屋さん「まぐまぐ」
http://www.mag2.com/

メールマガジンはキーワードからも検索できます。また、ヘルプが充実しているので、操作は簡単。じっくりと自分の欲しいメールマガジンを探せる便利なサイトです。

CoCoa Mail

メールマガジンおよびメーリングリストの一覧情報や検索サービスのほか、その作成・運営もフォローしてくれます。

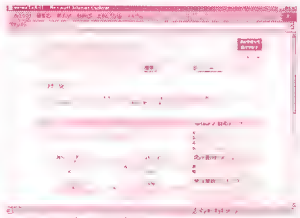
melma!（メルマ）

ジャンル別にメールマガジンを探せるほか、時節に応じたメールマガジンをピックアップ紹介したりと、メールマガジンをチョイスするための情報をいろいろ提供しています。

メールマガジンは非常に便利です。筆者も日経分野別ニュース、ベクターのソフト紹介、サーバラの新着情報などを利用して、その恩恵にあずかっています。

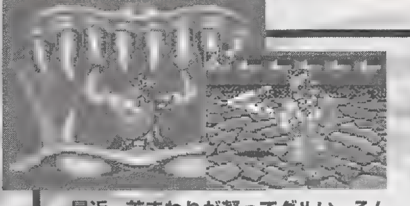
これを活用すると、ネットサーフィンだけでは得られない、自分にマッチした情報を見つけることが可能です。

メールマガジン未経験者は、これを機会に自分にあったメールマガジンを見つけて、ぜひその便利さを体験してみてください。

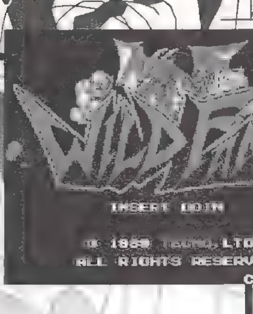


melma!（メルマ）
http://www.melma.com/

ゲー事典 涼風そよく季節ということで、そろそろ就職活動真っ盛りの頃でしょう。みなさんファイトです。今回の紹介したサイトは、ともにゲーム業界で働いている方々が運営されていることもあり、就職というテーマでも色々なお話をお聞きすることができました。本誌で掲載できなかった部分は「ARCADIA on WEB」でレポートしますので、チェックよろしく。でわ



ゲームセンターよく見る伝



最近、首まわりが凝ってダルい、そんなアナタは『ワイルドファング（テクモ・1989）』をプレイしてみてはどうでしょうか？　見ているだけでお腹いっぱいの首取りアクションに、自然と筋肉もほぐれゆくやも？（医薬部外品）

お題：ワイルドファング

担当：福田柵太郎

首はなんでも知っている

ラジオ体操第二のスターティングナンバーとして首の運動が導入されていることからもわかるように、首はたいへんに重要な部位。キックボクシングでも首相撲は必須テクニックとして重宝され、『武力BURIKI ONE（SNK）』の主人公、天童 凱も使っていたような気がしないでもない。

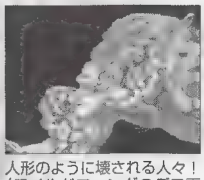
そんな首を演出効果全般にインストールしたアクションゲーム、それがテクモの『ワイルドファング』。巨大獣人族に蹂躙された自国の奪回に立ち上がった戦士が、竜、虎、大男というしもベトリオを使役して、敵の首をもぎまくるゲームだったりするゾ。



見てくれ、この怒りに震える濃い顔を！



愛もへったくれもない、見事なまでにバイオレントな世界観！



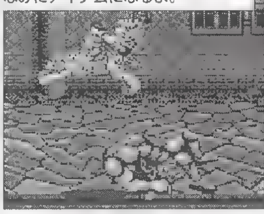
人形のように壊される人々！（ワイルドファングのデモ画面より）

ゲームがスタートすると、大男の首にまたがった戦士が自キャラとして登場する。とりあえず動きが鈍いのでしもベチェンジボタンで速攻パートナー交代を要求、指名は虎。

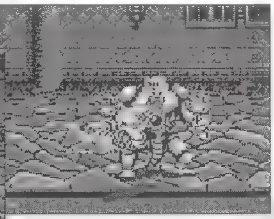
攻撃方法が打撃から牙に変わる、ここからがワイルドファングの真骨頂といえよう。

虎がおもむろに敵獣人の首元に飛びかかり、がっぷり食いつくと、敵の首を軸に虎がぐるぐる回り出す（某猫娘のコマンド投げのようなものだと思ってね）。回転が終わると、地面に胴と頭が分かれた骸ができあがるって寸法だ。

ちなみに敵の死にパターンはこの首モゲラー1つしか用意されていないので、爆死や、それこそ大男のワンツーパンチを浴びせただけでも首は吹っ飛んでしまいます。首を攻められているせいか、悲鳴一つあげられずにボリボリ首をもがれていく獣たちに合掌。



ボリッと地面に胴無し死体が一。ちなみにアイテムになるよ。



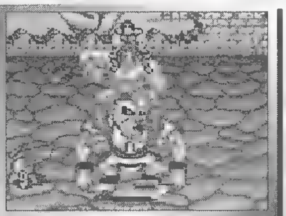
首にがっぷり噛みついて、回転運動をすること数秒……。

ワイルドファングは、テクモのアクションゲームとして超有名な『アルゴスの戦士』の血統を受け継いでいる。虎の攻撃方法であるヨーヨーや、戦士の衣装まで、アルゴスから継承されたポイントは多いと言える。そういえば、アルゴスのポスターでも戦士が敵のクビを手にぶら下げていた。ああ、やっぱり首なのね。

また、アルゴスと肩を並べる名作アクションゲーム『忍者龍剣伝（デドアラでもおなじみのリュウ・ハヤブサが主人公）』における重要テクに、これまた首切り投げという首技がある。開発者の首への深いこだわりを伺い知ることができるだろう。

そして遂に『ワイルドファング』の首ちょんぱという直接的な形で、首アクション3部作は完結を迎える。テクモアクションの根幹に流れる首への愛が現代人の荒んだ心を癒してくれるだろう。

大男・鉄の掟



彼が大男だ、ゴールデンアックスの続編にもこんな人がいましたな。

アルカディア相談室

悩めるアルカディア編集部魂の叫びに、解放の祈りをプリーズしていただきたい。

未解決 CASE 1 騒音事変

憩いの場喫煙室、数名のアルカデ軍団が「他部署もウチのうるささに慣れたのでは？」などと話していると、アスラ斬魔伝の八角桑山に似た林編集長が一言。林「我らアルカディア編集部に、あの御方からのお達しが来た……」『SILENCE or DIE!!』by浜村通信

――求む解決策――

CASE 2 ブチケン燃え尽きる

「今回もアシュラバ無しということで……」

その瞬間、メイン担当の田渕健康は力無く椅子に崩れ落ちた。「っていうか、俺たちがわざとアシュラバの情報操作をしているという根も葉もねえ噂まで……」

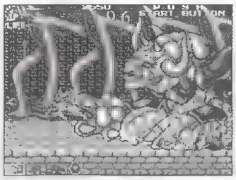
アシュラ応援葉書は現在9兆8千億6万2千とんで6通――。君も日報アシュラバにハガキを送ろう！

ワイファン SWEET MEMORY

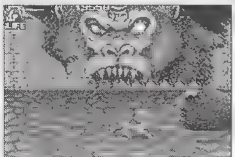
ワイルドファングの名阿鼻叫喚カット、およびイカした敵の数々をピックアップ。誌面では戦慄を煽るVGMを聴かせられないのが非常に残念です……。



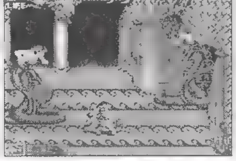
しもべ最終形態ドラゴン様は強いが、特殊なアイテムを取らないとチェンジできないっす。



いきなりラスボス。最後は角に組み付いて殺ってしまえ！



ゴリラ出現。さすがに彼の首は落とせないね。腕を集中攻撃だ。



蛇女であります。卵（爆発する）を生んで投げつける児童虐待の祖。

眠獄WILDプレゼント ワイルドファング画面写真のアルカディア掲載記念として、柵太郎個人所有基板「ワイルドファング」を1名様にプレゼントします。アーケーダー環境を有する方で、ゲームセンター経営者なら尚良し。できれば1カ月ほど筐体の中に差しておいていただけると、基板のヤツも本望でしょう。宛先はアルカディア編集部「眠獄WILDプレゼント希望」係まで。締切は6月20日消印有効。

庄司といづなの げいむパラのいヤ 第5回

「活動難問」

なんか最近『ミスタードリラー』を始めとして、アクションパズルがちょっとしたブームみたいだ。他にも『アクアラッシュ』とか、復活した『ロードランナー』とかもあるしな——って、最近の新作はそんなくらいか（笑）。でも、少し煮詰まり気味の他のジャンルに比べて、本数は少ないものの、ちょっと期待できそうになってきたとこかな。

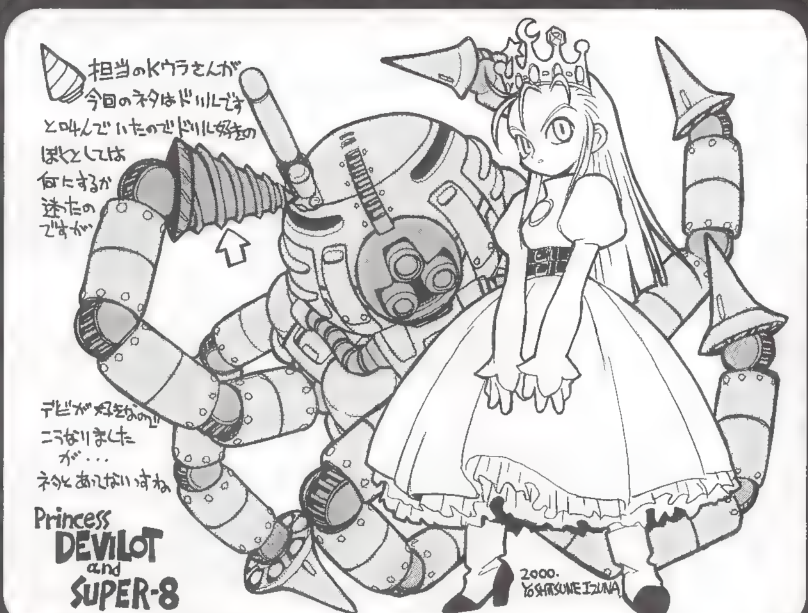
昔、アクションパズルを「もっともTVゲームらしいジャンル」と言った人がいたけど、現実、非現実を問わず何かのシミュレーションという発想からスタートしている他のジャンルと比べて、アクションパズルというのは、まさにTVゲームでしか出来ない世界。そう、**VIVA！ アクションパズル!!** なのである。多分。

それはそうと何を隠そう、この僕も、昔アクションパズルを作った事があるのだ。ちょうど『テトリス』が大ヒットを記録した頃、そうアクションパズルの全盛期になる。もっとも自分たちで企画を立てたわけではなくて、アメリカの会社が出したパソコン用ゲームの移植。その名も『ブロックアウト』（テクノスジャパン）。３Ｄのフィールドにワイヤーフレームのブロックが落ちていく、早い話三次元テトリスだ（身も蓋もない）。基本的なゲームシステムは出来ていたものの、それをそのまま業務用に持っていくのは無理がある。そこで、演出やら対戦モードやら色々と追加したけど、一番の難関が難易度だったのだ。とにかくこのジャンル、難易度の付け方が難しい。しかもゲームの完成度にストレートに影響してくる。その時期は『テトリス』が大ヒットしたばかりで、また「落ちゲー」なるジャンルも確立していなかったので、調整はまさに手探りだった。社内でテストプレイしてもらい、試行錯誤しながら「少し簡単すぎるかな」程度の難易度のものをロケテストに送り込んだのだけれども……。一般プレイヤーの皆さん、一面で死にまくり（泣）。ロケを見に行って愕然とした思い出がある。どうやら気づかぬ間に、社内の人間がやり込みすぎていたらしい。当時としては珍しかった三次元視点という事もあったんだろうけど、これには参ったね。

その後、再三の調整を経て発売になった『ブロックアウト』だけど、同時期の『キャメルトライ』『フラッシュポイント』など、ポスト『テトリス』を狙う強豪の前には、さすがに苦戦したようだ。でもまだ置いてくれているゲーセンもあって、あの画面を見ると「徹夜明けにうたたねしてブロックの降る夢を見た甲斐があったものだ（実話）」と妙な感慨に耽ってしまう。

ところで知っている人もいると思うけど、今もプレイしてくれる皆さんにちょっとお得な情報を……。ブロックを落とす時、実体化する前にすでに落としてあるブロックの上を滑らせると得点が入る隠しフィーチャーが存在します。でも、後半ステージになると落ちてから実体化するまでが短くなるので、気を抜くと変な所で固まってあっという間にゲームオーバーになるので注意！

……と発売後、十年以上を経て公開された稼ぎ情報でした。

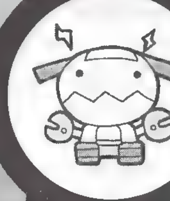


庄司 卓

ゲームを愛するＳＦ小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（アーケードに限る）。代表作「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）。前号の秘密の計画は、確実に形を整えつつあるらしい。ただ、まだアストラルサイドの出来事なのが残念とか。

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコン格ゲー）を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、ＰＳ版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラデザイン、マンガ「スパークス」「機神書紀」。こちらも、秘密の企画が平行して走っていて、てんてこまい中とか。



藤ノ宮深森より一言ーアルカディア読者の皆様、どうもはじめまして!! しょぼ絵描きの藤ノ宮と申します〜。この作家先生方は凄い人ばかりなので緊張してます。さて、近況ですが、今「ヤフーオークション」にハマっていまして、欲しいものを次々ゲットして、ません…ああ「パーティジョイ」欲しいよう…。



藤ノ宮深森
（ホームページ：http://www.ne.jp/asahi/yoshimoto/fantasypot/kami/）

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

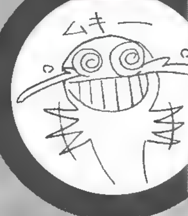
「傘」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

石田あきら
（ホームページ：http://www1.odn.ne.jp/ishida/top.htm）

石田あきらより一言ーこんにちは、はじめまして。石田あきらと申す者です。某イベントでは「SodaPoP」で活動しています。このような企画にお呼びいただき、内心ビクついております。最近、ゲーセンではUFOキャッチャーにはまってるのですが、人形が部屋にあふれて困ります。あとはミスタードリラーがゲームボーイで出るのが楽しみです。掘りてぇ。





次号予告

次号遠藤沖人先生＆星樹先生登場予定！ テーマは「水」

猛者通信

ゲムっ子倶楽部　第五回

偉人たちの夏

このページはアーケードゲームに関する様々な諸々を語り合いゲセ環境向上に努める一方、元アテナ店長の山岸さんを応援するページでもある。んごー。

C・LAN(以下アンダー)　手前ミソで悪いが、先日我らが手がけたアジアゲーム特集「アジアンゲームインフェルノ」以降、一部のゲーセンではちょっとしたアジアブームが起こっておるようだな君。

ケソ(以下アーモンド)　そうらしいスね。お馴染み三国戦記をはじめとして、新作のシンイーケンなどがド凄え勢いでゲーセンを席捲しているという噂をギルガメッシュの酒場で聞きました。

アンダー　ムス。特に三国戦記は本場中国でもギガヒットを記録した逸品だからな。蒙古襲来以来の、いやさ仏教伝来以来の大陸発文化侵攻と言っても過言ではあるまい。

アーモンド　……三国志と違って、仏教も蒙古もコトの出所は漢民族じゃあないじゃないですか。

アンダー　まぁ、細かいところは気にするなよ君。

ところで、中国の人は自分の国の英雄を崇め誇りに思う習性がことさらに強いと思わんかね。三国志の関羽なぞは神様レベルで敬われていて、非常に格好良いな。

アーモンド　そうスね。数ある中華英雄の中でも関羽は特に人気があるゆえ、彼の登場する三国戦記も人気があってしかるべきスピス！　と考えるべきなんでしょうな。天喰らシリーズもぐしゃべるな人気だったと伺ってます。



アンダー　実在系の英雄と言えば、先日遊び倒した格闘ゲーム「ジャッキー・チェン」もあるのだが、あれも香港のジモティたちには大評判なのだろうな、きっと。

アーモンド　英雄っつーか有名人、って気もしますが、とりあえず人気はありそうですね。「国の英雄」とまではいかなくても、多くの人に慕われ、テイルといった感じですか～(ヒコリ)。

アンダー　こうして考えてみると、海外には英雄・有名人がリスペクトされてゲーム化されている状況が結構多いのに、日本国内の英雄・有名人……いわばJ・偉人は「ゲーム化される」といった状況が極めて少ないやうな気がするがどうかね君。

アーモンド　うーん、そう言えばそうかも知れま千年灸。

アンダー　そこでだ！　今回は「ゲーム化された有名人」についてこってりと語り尽くしてみようと思うがどうか

アーモンド　あうし。



アーモンド　ゲームリストをちょいと見ただけでも、実在した海外の偉人・有名人をゲーム化した作品は多いですね。パニッシャーとかリングの王者とかダイナマイト刑事とか。

アンダー　……微妙に実在してないと思うぞ、ソレ。

アーモンド　有名所では、マイケルジャクソソ大暴れの「ムーンウォーカー」とか、キューバ革命を描いた「ゲバラ」、エジプト炸裂「クレオパトラフォーチュン」、家庭用だと「ゴルビーのハイプライン」とかがありますね。NBAなどのスポーツ作品を除いても、海外有名人が人物背景に則ってゲーム化されてるという例は多いですな。

アンダー　一方の国産有名人アーケードゲームと言うと、「熱血硬派くにおくん」や「Mr.五右衛門」、「ゆけゆけ山口君」、「ごんべえのあいむそ～り～」などが挙げられるであろう。

アーモンド　……微妙～に実在してないのも混ざってると思われますが。

アンダー　日本産の有名人ゲームのメジャー所を挙げるなら、石野陽子主演の「テディボーイブルース」、2Pが影武者という強引設定の「武田信玄」、そして「ゆうゆのクイズでGO！　GO！」「森口博子のクイズでヒューヒュー」といったところが順当さな。

アーモンド　「源平討魔伝」はどうでしょうか。ゲームに登場するのは、一応実在キャラばかりですよ。そもそもの原本は人形浄瑠璃の「出世景清」ですけど。

アンダー　確かに登場人物は実在の人物をモティーフとしているが、その役割は著しく改変され、あテイル、のではないかね君。

「殺してしんぜよう」とか威嚇しながら襲い来る源義経像は、お世辞にも史実に忠実とは言えまいて。

アーモンド　ナールM。

アーケードに限定しないなら、FCの「カケフ君のジャンプ天国」や「チャイルズクエスト」、「リサの妖精伝説」といった、時代の狂気が生んだとしか思えないことはないかもしれない珍作が目白押しですがね。

アンダー　うーむ……なんつーかその、国産有名人ゲームたちは……。

アーモンド　……地味ウ。

アンダー　今一つ華が無いというか、それ以前にワールドワイドに通用するレベルの有名人がゲームになってない、というかな。

アーモンド　海外にもプチ有名人レベルの有象無象ゲームなら、大量にあると思いますけどね。

アンダー　しかしその一方で、マイケルジャクソルのように、世界中いつでもどこでも通用する有名人がゲーム化される場合もあるのも確かだな。

日本にはいないのかね、マイケルとかゲバラなみに必要以上に破壊力のある有名人は。

アーモンド　マイコゥやジャッキーのようにパフォーマンス系で勝負できる有名人は、日本にゃあんまりいないんじゃないでしょうか。

関羽や趙雲、ゲバラといった腕っ節の強い系と同列には、柳生一門や雷電(相撲取り)がいますけど、対外的はともかく、国内的にもイマイチ知名度に難があるでしょう。力道山や牛殺しのマス・オーヤマなどはいつゲームになってもおかしくないのですが、アピール対象の層がどうしても限定されてしまうと言申しましょうか……。

アンダー　ムス。日本が世界に誇る有名人といえば、野口英世や江崎玲於奈がいるが、彼らのキャラクターや人生はアーケードゲーム向けではないしな。



ぽペソ

発行　2000年[illegible]月30日

第五号

(C・LAN[illegible])

エンターブレインの名前もひとしきり腐朽もとい普及したと思われる今日この頃だが、エンターブレインってちょい名前長くねぇかおいコラ貴様とJ・困惑に陥る読者諸氏も多いと思われる。愛称としては「エンブレ」「ンタイン」「ブレソ」「炎他阿百礼院」などといみじくも典雅な呼称が考えられるが、略した故に多大なる混乱を呼ぶことJ・必死なかんじなので、J・このままでいいかと思うたっ・れ～。

登場人物紹介

C・LAN([illegible])

[illegible]もあっれ[illegible]空中浮遊[illegible]ねえ!、とチャクラを廻すモンゴ[illegible]ンダイナマイティガイ。

[illegible]通称 ケ[illegible]

[illegible]日の計[illegible]告のために[illegible]のゲ[illegible]フト&基板[illegible]で廻された[illegible]

イク[illegible]

次々と最新釣具を[illegible]SHO[illegible]の炎を燃やす地底出[illegible]のドロージャン。最近あまり出番が無[illegible]モ[illegible]当編集。

猛者語録　**明大前偉人伝・ジェイケイ語録：**「あ～っ！　やっちまった!!」……今月号作成時、マヴカプ2の撮影の直後の名言。直前に画面キャプチャーを行なっていたギルティの色調整のまま、思わず取り込みしてしまったジェイケイ。「撮影やり直しか……」ビビる若人に押し寄せる恐怖とは裏腹に、奴の口から出た言葉は「ま、これでいいか♡」だった。ガックソ。(チクリ魔)

アーモンド どうも日本人は勤勉を美徳とするゆえか、文科系の偉人を特に崇拝する傾向があるっぺれ〜ですな。
肉体派系有名人は、それこそスポーツ選手以外はほとんど存在してないといっていいでしょう。

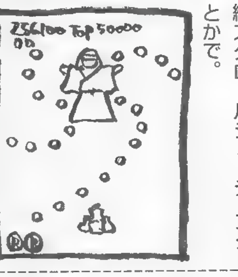
アンダー 戦国時代〜幕末あたりには数々の英雄が実在していたが、個人レベルで見るとピンでゲームが成り立つのはやや難があるっぺえしな。それこそ、光栄が製作している一連のシミュレーションゲーム的な群雄割拠ものとしての表現が最も適しているのでは、あ、それ、ねえかな。

アーモンド 日本の英雄はアクション向けじゃないんスかね。ちょほほ。

波動昇龍を出せる英雄を求めて

アンダー 嘆いてばかりでもしょうがねぇゆえ、一つ我らでまだ見ぬアーケードゲーム向けのJ・英雄を模索〜ルしてはどうかね君。

アーモンド そうっスね……歴史を遡って考えると、卑弥呼あたりはどうでしょう？ 縦スクロールシューティングとかで。



アンダー ニチブツが作りそうさね。しかし、全体的に卑弥呼のキャラクター像と時代背景が漠然としていて、感情移入がしにくいっぺれ〜。そもそも神話に片足突っ込んでるような人物だしな。ガラフジライクなボス向きかもよ〜。

アーモンド じゃあ、聖徳大師なぞはいかがでしょう？

アンダー キャラ的にはイケ、テイルかもしれんが、戦うべき敵とかがいないんじゃないか。魑魅魍魎を成敗、とかいう設定にすると、一気に胡散臭くなるしな。

アーモンド では、大化の改新で活躍した中大兄皇子＆中臣鎌足などはどうでしょう。蘇我入鹿というライバルキャラもいますし、ドラマ性の高い政権交代劇を繰り広げたのがミソですよ。

アンダー ムス。必殺技にて「墾田永年私財砲！」とかありそうだな。でもイマイチ全体的に地味〜ルな雰囲気が漂いまくってテイルのと違うかね君。もっとこう華があって、日本が海外に誇れるようなインパクトのある有名人をフィーチャーできんものか。

アーモンド そうですね……。では、日本の心・昭和の歌姫と言われた美空ひばりを使って、音ゲーを作ってみるのはどうでしょうか。
アジア圏内でも知名度が高いうえ、幅広い年齢層にアプィ〜ル＆ゲームセンターに呼び込めること必至と言えますよスピス（ノズブレ）！

アンダー イイ、それ、いいね（虚ろな表情かつ視点の定まらない瞳で）！ 今までミソリのゲームが無かったというのが不思議なぐらいさね。

アーモンド こりゃもう、美空ひばり音ゲーが発売されるのは時間の問題って気がしてきましたよボカァ！

アンダー 来月以降のアルカディアの表紙が美空ひばりになるのも、そう遠い日ではあるまいて。



そのうち、美空ひばり vs. フランク・シナトラとか、vs. ウィーン少年合唱団とか vs. セックスピストルズとか vs. クラフトワークとか出たりするかもしれんぞ。

アーモンド そーいつはたーのしみだぁ〜ドゥフフフ。
（つづく）



国産有名人…なのか……？

ももやん一口メモ
「熱血硬派くにおくん編」
くにおくんにハマっていた時、丁度俺は中学のサッカー部に所属していた。
その時の先輩はヤンキーばっかで、俺自身いつもバーチャルくにおを実感しており、いつ抗争に巻き込まれるか冷や冷やしていたもんさ。

未来派ゲーセン
ミゲーの塔
〜[illegible]〜

こんにちは。なんか最近は、[illegible]にインパクト重視の一発[illegible]なブツが採用されるカ[illegible]になってきたけど、それ[illegible]いいんデス。[illegible]

●[illegible] 銃放棄 （アイレム）
あのガンホーキがネット[illegible]ーに！ 銃器の不要性を叫び[illegible]るメイドさんを使い、銃を[illegible]で出てくる一般市民を[illegible]ホー[illegible]挨殺せよ！「フリー[illegible]ズ[illegible]た瞬間に動か[illegible]な[illegible]

☆[illegible]のんかあまり説明さ[illegible]いない点がヨイ。なんと[illegible]「だるまさんが転んだ」っぽいゲームみたいダネ。

●ザンス ザンス レボリュ[illegible]ション （コナミ＋セガ）
[illegible]大巨頭が送る最強[illegible]ソロバン持って、[illegible]

[illegible]

SHO様ナナNOW!!
「プチの趣味は大体分かるよ」
（今号クイズ特集、女キャラタレントを選ぶケソを見つつ）

ジ☆ダップセの
滅殺 新作メッタ斬り!!
第5回 メタルスラッグ3（SNK）

チョーシくれてる新作ゲームをダップセ団独自の視点で解析し、ここぞとばかりに斬りまくるのが当コーナー「新作メッタ斬り」の趣旨であり、シンサクと言っても高杉晋作を斬り捨て御免にしまくるコーナーではないことを声高らかに宣言し（寒）、ニュゲミソを斬りまくっちゃろう。そいやハ！

今回の餌食はメタスラ3。タイトルコールでは「メチュールスラーグ（巻き舌）」と意気軒昂に叫ばれている痛快無比ッシュ横スクロールアクションゲームだ。

正確にはメタスラシリーズ第4作であるからして手放しで「3」とは呼べないしこりが残るやもしれんのがナンであるが、あまり細かい所を気にし過ぎるとクラスで孤立してしまうは必至なので、神経質なのも考え物だと言わざるを得ない。

話を戻してスラリ3であるが、今回も鬼人の如き描き込みは健在。まるで親の仇をとるかのように細緻に渡って描かれたドット絵の数々は、既に国宝級の職人芸と見まごうばかりである。

お馴染みメタスラを始め、今作では多彩な乗り物が続々登場。より居住性を追求し、環境問題に取り組んだ数々の乗り物は、21世紀に懸けるSNKのフューチャーイズナァウな心意気を感じることができるだろう。

ちゅーか、

今時、1コイソでここまで長く遊べる新作は珍しいさな!! ええ。

INFORMATION
募集（操）！……先月号のモセルにて、電子手紙の宛先が間違っている、という失態をやらかしてしまいました。誠に申し訳ありませんでした。正しい宛先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 猛者通信係 Eメールでの投稿は「arcadia@ml.ascii.co.jp」です。

VGMの新譜リリース情報はここでチェック!!

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

なんか、いいラインナップが増えてきた増えてきた、このコーナーも活性化していい感じよ。さらに、今月は、58ページから、セガ・ゲーム・ミュージックと、KOFベストアレンジコレクションのインタビュー記事を掲載しているので、そっちも見ておくれ。

ブレス オブ ファイアⅣ オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ/CPCA-1043〜44



2000年6月7日発売　2枚組 ¥3,360（税込）

Disc 1
1 Breath of FireⅣ 〜オープニングアニメーション〜 岩代 太郎 作曲 2 おわりと、はじまり。〜メインテーマ〜 3 ラン・ストレイト 4 世界は足の下に 5 かるくヒネるのだ 6 勝ったらお宝2000 7 ゆっきん（ゆっくり&緊張） 8 おわりと、はじまり。 他、計36曲
Disc 2
1 草原のうた 2 コダマ 3 サウザント・ウインズ 4 道ははるかに 5 とことんとどんと06 テン・ディ・ザン [illegible] 他、全3[illegible]曲

あのCMでお馴染みのサントラ

ついに4作目が発売されたブレス。そのCMで流れている、『夢を見〜て』っていう歌を歌っている、カプコンの青木佳乃さん本人がプロデュースしたサントラ。CMで気になっちゃってた人は買い。

BLASTER MASTER ORIGINAL SOUND TRACKS

WAKE UP/KWCD-2002



発売中　¥2,310（税込）

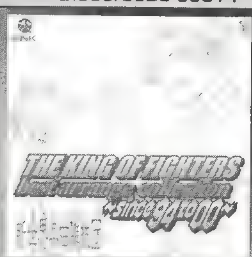
1 Breathing again(ロールデモ) 2 When my father was [illegible](オープニング) 3 Over オープニング2 4 Battle Field [illegible] 5 Break through [illegible] 6 Rocking under the world [illegible] 7 Encounter [illegible] 8 Boss's Theme1 [illegible] 9 Boss's Theme2 [illegible] 10 Power up [illegible] 11 Water gate [illegible] 12 Lonely chaser [illegible] 13 Traces of Eve [illegible] 14 The castle of the plants [illegible] 15 Severe battle [illegible] [illegible] 他、全42曲

名作ゲームふたたび

14年ぶりに発売された「超惑星戦記メタファイト」の続編。主人公ロディの戦いを熱く演出するサウンドの数々を収録した。ハードロックから、疾走感溢れるフュージョンなど様々な音楽が楽しめる。

-ARCADE SERIES- THE KING OF FIGHTERS ベストアレンジコレクション〜SINCE 94 TO 00〜

SCITRON DISCS/SCDC-00014



2000年6月21日発売　¥2,940（税込）

決着R&D（ルガール'94）/旋律のドラ（サイコソルジャーチーム'95）/Rumbling on the city（怒チーム'96）/かみきり虫（龍虎チーム'96）/Rhythmic Hallucination（中ボス'98）/Still Green（矢吹真吾'97）/Cool JAM〜嵐のサキソフォン3（八神庵'97）/Tears（草薙京'99）/KD-0079（k'99）/KOF 00オープニング/ボイスプロローグ　全11曲

アレンジャーたちの楽しさが伝わる1枚

音楽的バリエーション豊かなアルバムにというコンセプトで作られたアレンジ集。アレンジャーたちの個性が発揮された仕上がりになっている。KOF2000のオープニングとボイスドラマも収録。

-GAME SOUND LEGEND SERIES- セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1

SCITRON DISCS/SCDC-00024



2000年6月21日発売　¥2,100（税込）

【OUT RUN】MAGICAL SOUND SHOWER/PASSING BREEZE/SPRASH WAVE/LAST WAVE/【SPACE HARRIER】74THEME/SQUILLA〜IDA/GODARNI/WIWI JUMBO〜BATTLE FIELD/SYURA/VALDA/STANRAY/LAKE SIDE MEMORY/WINNER'S SONG/【ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD】ALEX KIDD'SWIMMING/SCOPACO CYCLE/JUNG-KENG/PETIT-COPTER/CASTLE　全19曲

蘇る伝説のサウンド

聴いた瞬間、熱中してプレイした頃の想い出とともに、鳥肌が立つ程の衝撃。ただ懐かしいだけではなく、そのやや硬質なサウンドは、今聴いても単純に名曲である。ゲーム自体を知らない人にも推薦。

pop'n music 4 arcade originals

コナミミュージック/KMCA-62



2000年6月21日発売　¥2,443（税込）

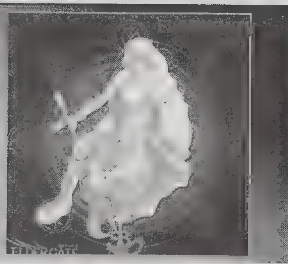
1 タイトルジングル 2 操作説明BGM 3 選択画面BGM 4 透明なマニキュア 5 恋は天然 6 時代を変えてくTeennage 7 Joy! 8 TOON MANIAC 9 今宵Lover's Day 10 Over The Rainbow 11 ELECTRONISM 12 Cry Out 13 birds 14 愛言葉〜アイコトバ 15 Nanja-nai 16 WE TWO ARE ONE 17 夢添うてい　他、全33曲

所さんすか？

今回も隠し曲までフル収録。特に32曲目の『Nanja-nai』は、ボーカルに、声を聴けば誰もがわかる歌謡界の某大物歌手『NAO』、作詞は『所ジョージ』というなんかすごい内容だ。聴きてえ！

ELDER GATE Original Soundtrack

コナミミュージック/KMCA-61



2000年6月21日発売　¥2,243（税込）

1 ELDER GATE Overture 2 Prologue 3 Name Entry 4 Gate Hole 5 Making The Map 6 Holy Field 7 March For The Sprit's Friends 8 The Town 9 Minstrels In A Pub 10 The Snow Town 11 The Light Of Hope 12 Holy Tactics 13 Exploit 14 The Sandness Serenade 15 The Village　他、全36曲

ゲーム世界をサントラで予習

PSソフト「エルダーゲート」のサントラが、ゲーム発売に先駆けて発売される。サウンドプロデュースは、「悪魔城ドラキュラ」シリーズなどを手掛けた山根ミチル氏が担当している。

beatmaniaⅢ new songs collection

コナミミュージック/KMCA-60



2000年6月16日発売　¥2,243（税込）

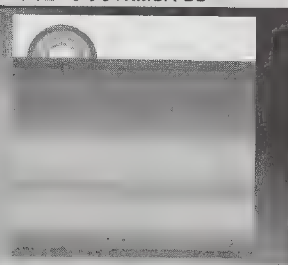
1 beatmaniaⅢ openning theme 2 [practice] instant Love 3 [Rave] ASK 4 [trance] EAST MEETS WEST 5 [techno] 124 6 [spiritual] [illegible] 7 [WarpHouse] [illegible] 8 [Eurobeat] Overwhelming 9 [80's soul] Devoted To You 10 [jungle] 2tone [AcidJazz] Trust no one [Hiphop] Rest my mind [Lover'sReggae] my chelle amoure [Drum n'Bass] All is vanity [Rave] Cyber girl [Euro beat] Twin Bee〜Generation X〜 [SkA] Tonsemo paradise [Jazz Hiphop] [illegible] 他、全26曲

目指せ！　アレンジャー

beatmaniaⅢに搭載されている、約20種類ものエフェクター。それらを駆使してアレンジをほどこすための、オリジナル楽曲のサントラ。収録26曲のうち10曲がボーカル曲というのもgoo!

pop'n music ANIMELO フル!

コナミミュージック/KMCA-59



2000年6月7日発売　¥3,059（税込）

1 魔法使いサリー 2 マジンガーZ 3 ゲッターロボ! 4 キン肉マン Go Fight 5 CHA-LA HEAD-CHA-LA 6 キューティーハニー 7 ひみつのアッコちゃん 8 すきすきソング 9 タイガーマスク 10 ゲゲゲの鬼太郎 11 魔女っ子メグちゃん 12 とんちんかんちん一休さん 13 ワイワイワールド 14 摩訶不思議アドベンチャー 15 カランコロンの歌 16 花の子ルンルン 17 ムーンライト伝説 18 キャプテンハーロック 19 [illegible]〜ソルジャードリーム〜 20 銀河鉄道999　全20曲

懐かしい名曲揃いの豪華アルバム

pop'nシリーズで活躍してきた人気シンガーたちと、アニソン界のスーパースター、水木一郎、ささきいさお、影山ヒロノブとのコラボレーションは聴く価値アリ。ANIMELOプレイヤー必携。

ゲー事典 KMEからリリース予定の「beatmania BEST(仮)」に収録する曲を人気投票によって決めるイベントを6/15まで行なっている。対象となるのは、今までに発売された全ビーマニシリーズのCD収録曲。詳しくは、コナミのホームページ「http://www.konami.co.jp/kme/bemani/ichicshi」を見よう。

6月の先取り情報

HUNTER×HUNTER キャラクターIN CDシリーズ Vol.3 ヒソカ

マーベラスエンターテイメント
/MJCG-80037
2000.6.21/¥2,730（税込）

今回も売り切れ必至！

今や説明不要の人気コミック「ハンター×ハンター」。その各キャラクターごとにスポットをあてたCDシリーズ第3弾に、謎につつまれた闇の支配者ヒソカが登場。メインキャラ入り乱れての大暴れ企画会議や、ヒソカが歌うテーマソング、アニメとは違った一面を覗ける豪華な内容。キャストはもちろん、TV版と同じだ。

サクラ大戦第三期ドラマCDシリーズサウンドトラック 花組公演音楽集 太正十五年[illegible]

マーベラスエンターテイメント
/MJCG-80036
2000.6.21/¥3,150（税込）

テレビアニメも[illegible]放送中

現在までに4枚リリースされている第三期ドラマCDは、当然チェックしてるよね。今回は、そのドラマCDのために書き下ろされた楽曲をまとめたサウンドトラックがリリースされるのだ。劇中のBGMはもちろん、1コーラスしか収録されていなかった曲のフルサイズ版の収録もある。ジャケットはもちろん描き下ろし。

MOZART THE REMIX

コナミミュージック
/KMCX-1
2000.6.21/¥2,447

誰もが知ってるモーツァルトのリミックスアルバム

次々とリリースされている人気シリーズ、クラシックリミックスシリーズの第3弾には、オーストリアが生んだ天才作曲家「モーツァルト」が登場。わずか4才にして作曲を始め、作品総数は700曲を超えるという類い希なる大作曲家が生み出した数々の名曲を、現代のトップクリエイターたちがリミックス。

THE VERY BEST OF Mar. GAME MUSIC Ⅱ [illegible] ZUNTATA

ZUNTATA RECORDS
/ZTTL-0053
2000.6.21/¥2,600（税込）

「THE VERY BEST」シリーズ第二弾!

これまでに数々の作品を提供し、またZUNTATAのLIVE活動ではバンマスも勤めている"Mar. "の集大成アルバムが遂に実現!! CD化されることがなかった作品も多数収録。その独自のセンスによる作品群は、どれも作曲者"Mar. "のセンスとアイデアが詰め込まれ、その時々の「想い」を忠実に再現している。

●リリース予定スケジュールリスト●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2000.5.21	CARRIERオリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2001	¥2,310（税込）	プレゼントが当たるハガキ封入
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2000.5.24	ストリートファイターEX3 サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1042	¥2,100（税込）	メモリーカード用シール（初回特典）
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2000.5.24	コスモウォーリアー零 サウンドトラック〜饗宴〜	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0052	¥3,800（税込）	2枚組
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2000.5.24	創世聖紀デヴァダシー	SCITRON DISCS	SCDC-00017	¥2,940（税込）	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
2000.5.24	悠久幻想曲3 Perpetual Blueマキシシングルコレクション Vol.2 ゼファー・ボルティ	SCITRON DISCS	SCDC-00019	¥1,890（税込）	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
2000.5.24	Pia キャロットへようこそ!!2DX ヒロインコレクション2榎本つかさ	SCITRON DISCS	SCDC-00021	¥1,890（税込）	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2000.6.7	ブレス オブ ファイアⅣ サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1043〜44	¥3,360（税込）	2枚組。絵本装丁仕様
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
2000.6.16	beatmania Ⅲ//new songs collection	コナミミュージック	KMCA-60	¥2,243（税込）	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
2000.6.21	ARCADE SERIES-THE KING OF FIGHTERSベストアレンジコレクション〜SINCE 94 TO 00〜	SCITRON DISCS	SCDC-00014	¥2,940（税込）	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2000.6.21	HUNTER×HUNTERキャラクターIN CDシリーズVol.3ヒソカ	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80037	¥2,730（税込）	ジャケットサイズ・オリジナルステッカー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
2000.6.21	MOZART THE REMIX	コナミミュージック	KMCX-1	¥2,447（税込）	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
2000.6.21	pop'n music 4 arcade originals	コナミミュージック	KMCA-62	¥2,243（税込）	

ゲー事典 ちょっと入りきらなかった情報。コナミミュージックから7月発売予定のタイトルが届いたぞ。26日に、朝倉めぐみ/HORIZON」「坂本三佳/PROCESS」「村山由香/GIRL」「八木沼真由子/ETERNAL」「マリオネットカンパニー2オリジナルサウンドトラックぷらす（仮）」がリリース予定。活発にタレントを起用してるねえ〜。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

いやー、最近某鍵盤ゲーが楽しくてねー。見かけると必ずプレイしちゃうの。でもね、アレって正確に弾いてるだけじゃ全然つまらないから、色々アドリブ入れてみるワケ。皆さんも今度やってみてよー。クリアするだけがゲームの楽しみ方じゃないからっ。

Instructor
なかやま上等兵



タイトーサウンドチーム"ZUNTATA"コンポーザー。ゲーム音楽の作曲、SEの作成はもちろん、予算が無い時に声優の代わりをさせられたり、歌詞を書かされたりする、いわゆる一つのパシリ。代表作は「グリッドシーカー」「電車でGO!」など。ユーミン&相撲鑑賞続行中。

第3回「VGMに思うことpart2」

音楽そのものの魅力

なかやま上等兵です。今回も他愛の無い話、どうぞお付き合いくださいませ。前回予告した「昔のVGMは良かったのに~!!」というテーマでお送りします。

ゲーム基盤に搭載されている音源が大きく進化して来た話は前回も記しました。その進化によって、VGMは様々な形へと進化し、また変化していきました。音源は優れた方向へと進化していったのですが、一方のVGMは……「普通の音楽に成り下がってしまった」「印象に残らない」など、かつてのVGMファンから多くの批判を受ける結果にもなってしまいました。そういった方たちの多くは「昔の音源は良かった」と口にします。また一方で、「それは過去へのノスタルジーだ」という意見も聞かれます。……で、私自身の意見はというと、

「いろんな意見もあるけれど、結局は音楽であることに変わりは無い」

と、いうところに落ち着きます。

かつて、インベーダーの頃。当時はまだVGMという概念は無く、一つ一つの効果音だけで演出をしていました。それが80年代に入ってから、「ゲームに音楽をつける」という演出へと変化していったのです。しかし、限られた音源スペックの中で思い通りの音楽を表現するのは一苦労。様々な試行錯誤が繰り返されました。そしてまず確立されたパターンが「メロディとベースを用意する」というもの。これはある意味当然のようにも思えることですが、実際に演奏される音楽には、必ずしもメロディとベースがあるとは限りません(特に、メロディが無い音楽というのは意外に多いものです)。しかし、音源スペックの制約の中、「音楽」として聴かせることができるもっとも効率の良い方法として、このパターンが生み出されたのです。そうしたパターンを踏襲したVGMたちは、単純波形の特徴的な音色でゲームセンターを満たしていきました。そんな中で、そういったパターンの制約を嫌うVGMも、少数派ながら存在していました。

時代は進み、音源のスペックも向上していきました。同時に発音できる数が増え、発声する音色も様々に変化させられるようになりました。そして、VGMもそれに合わせて少しずつ変化していったのです。それまで作れなかったパターンの音楽……ギターの複雑なコードを取り入れたり、サンプリングで歌を入れてみたり……クリエイターたちの「もっと音楽!」という欲求が、VGMをどんどん進化させていきました。気が付けば、今では普通の音楽とほとんど変わることのない領域にまでたどり着いていました。そういった中で、それまで死守されていた黄金のパターンが失われていったのは、ある意味当然の流れなのかも知れません。

しかし、VGMが生まれてから今日に至るまで、全く変わらなかったモノ……「音楽で何かを表現する」という事。事実上無限に音が重ねられるCD-ROMでも、3音しか発声出来ないPSGでも、結局は同じ事なのです。

50人を超えるフルオーケストラも、お風呂で唄う鼻歌も、全て音楽!

確かに、かつてのVGMの中には素晴らしい作品が多くあります。ですが、現在の作品もそう捨てたものではありません。ただ、そういった作品に出会えるチャンスが少なくなっているのは事実です。有線放送の音楽が大音量で流れる中、素晴らしいVGMと出会えるチャンスは……よほど厳しいチェックをしない限り、まず巡ってこないでしょう。

私も昔のVGMで大好きな作品はたくさんあります。しかし、それは昔っぽい音色がどうこうというわけではなく、「音楽として大好き!」なんです。そういったものは、今聴いても古さを感じさせませんし、それなりにキャリアを積んできた(笑)今の自分にとっても学ぶべきところが本当に多いです。

みなさんも、「あの頃の音色だから良かった」というのではなく、その音楽の持つ魅力そのものを見つめてみませんか?

ふぅ。次回こそは「正しい相撲観戦の仕方」とか「ユーミンチケットGETの心得」とか……書きたいなぁ。ダメ? あ、そう。というわけで、「こんな事が聞きたいよ~!」というご意見・ご感想お待ちしています。

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

ZUNTATAの名曲、着信メロディーダウンロードサービス開始!
タイトー iBOX <iモード対応端末>

タイトー iBOX

タイトーが始めた携帯電話サービス「タイトー iBOX」にて ZUNTATAの着信メロディーダウンロードサービスを開始しました。

今現在、ダウンロード可能な曲は、

●ダライアス:「CAPTAIN NEO」 ●ニンジャウォーリアーズ:「DADDY MULK」 ●電車でGO!:「J.A.M.の電車で電車でGO!GO!GO!」 ●バブルボブル:「バブルボブル」 ●パズルボブル:「パオパオ島へ行こう!」

の5曲。

今後、曲数はドンドン増やしていきますのでお楽しみに!! なお、この着信メロディーダウンロードサービスに対応している端末は、「P502 i」「D502 i」「N502 i」です。

各サービスの対応機種・サービス料等の詳細はホームページをご覧下さい。

< http://www.taito.co.jp >

ZUNTATA COLLEGE 購買部

コスモウォーリアー零 オリジナルサウンドトラック~響宴~KYOEN

ZUNTATA

漫画界の巨匠・松本零士氏が原作・設定・監修を勤めた新感覚アクションシューティングのゲームサウンドを完全収録!!



発売中
- ■2枚組
- ■ZTTL-0052
- ■¥3,800(税込)
- ■発売元:(株)タイトー
- ■販売元 (株)SME

ZUNTATAのMar.と中山上等兵が絶妙なタッチで緊張感溢れる戦いを見事に演出!!

なかでもエンディングソングは、魂溢れるバンドサウンドと薬英の香り漂う歌声と歌詞がゲームの世界観をさらに広げている。

2枚目は、山寺宏一・玄田哲章といった有名声優のボイスをドラマ風に収録したスペシャル版!!

THE VERY BEST OF Mar. GAME MUSIC Ⅱ 黎明記

ZUNTATA

ZUNTATA RECORDS「THE VERY BEST」シリーズ第二弾!! 独自の世界観を構築し続ける"Mar."の集大成アルバムが遂に実現!!

NOW PRINTING

6月21日発売
- ■ZTTL-0053
- ■¥2,600(税込)
- ■発売元:(株)タイトー
- ■販売元 (株)SME

"Mar."独自のセンスにより手掛けられた作品群は、作曲者のセンスとアイデアが詰め込まれ、その時々の「想い」を忠実に再現したアルバムとなっている。当時のZUNTATAファンには懐かしく、そしてゲームに熱中していた頃を思い出させてくれる作品。また、その頃を知らないZUNTATAファンにも、きっと心に響く作品になるはず……。

単語帳
VGMに関しての質問や、意見。ZUNTATAに、こんな話が訊きたいという要望をお待ちしています。ハガキでも封書でも、「ZUNTATA COLLEGE」までどんどん送ってください。
新譜情報が満載の オフィシャルホームページもチェックしよう。
http://www.taito.co.jp/ztt/c.html

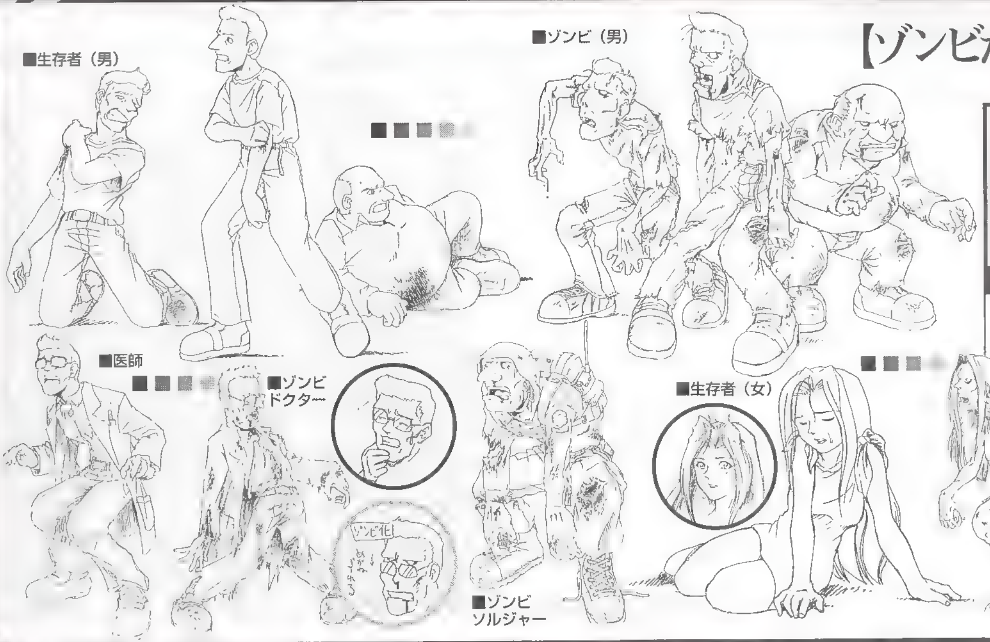
究極ドット絵現在進行形

ドットのモーションが究極の職人芸を見せる「メタルスラッグ3」。その濃ゆい世界観の一端をここに提示しよう。

メタルスラッグ3 METAL SLUG 3™

【メタルスラッグ3設定資料集】

【ゾンビたち】ZOBIES



正規軍が調査に向かった旅客機墜落現場で遭遇した、生ける屍。墜落事故の起きる36時間前にふもとに落下した隕石から出ていた未知の放射線が原因であるとの説が有力視されている。生命活動を停止しているにもかかわらず歩き回り、その体液を浴びせられた生者は急速に体質が変化し、即死した後生ける屍となる。

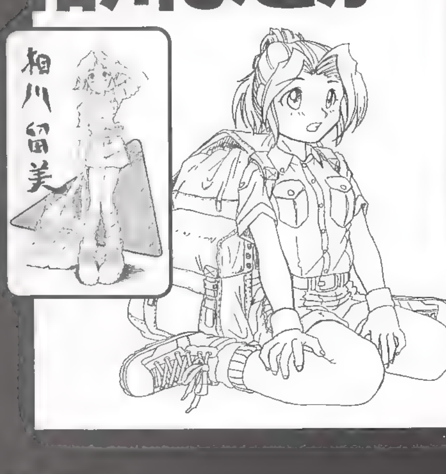
開発コメント

ゾンビはキャラクターとしてはおいしいんですが、最近ではゲームキャラとして有名になってしまったので、けっこう苦労しました。今回は、ゾンビ映画みたいなシチュエーションを自然な形で出せれば、と思って作りました。2面序盤なんかは、割といい感じになったのではと思うのですが、いかがでしょうか？

（企画担当：みいはあ）



相川まどか



前作に登場した相川留美名誉伍長の姉。幼少の頃より心臓を患っており、長い入院生活をしいられていたが、前大戦での相川留美名誉伍長の活躍によって軍の医療施設に移送され、治療の結果、全快を果たした。退院した後は、本人の希望で戦略情報局へ入隊、妹とともに最前線に物資を運ぶ任務に就いている。

開発コメント

知る人ぞ知る、相川留美のお姉さんです。画面上のキャラクターとしては単なる色違いでしかありませんが、前作からの時間の経過みたいなものも表現できたらいいなと思いまして。キャラクターの絵柄や、機能面でも変化をつけられたらよかったのですが、なかなか良いアイデアが思いつかなくて……どうもすいません。（企画担当：みいはあ）

ICEMEN【アイスメン】

墜落事故の調査にあたった調査員が、雪山の洞窟で遭遇した新種の類猿人。太古の類猿人が現代まで生きながらえていたものとされ、口から吐き出す冷気は対象物を瞬時に冷凍してしまう。二足で歩行し、手で道具を使っていたとの報告があり、これまでの類猿人の中では、かなり進化した部類に入るのではないかとされている。

開発コメント

アイスメンといえば、あのフローズンブレスです。キラキラ光る冷凍弾はスタッフの間では「メルヘン冷凍弾」と呼ばれていました。当初は、もっともっと長い尾を引いており、それはそれはきれいなものだったのですが、表示数の関係で短くせざるを得ませんでした。残念です。

（企画担当：みいはあ）

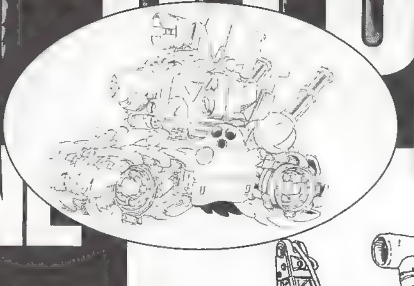


GRAPHIC ARTS

【メタルスラッグ3設定資料集】

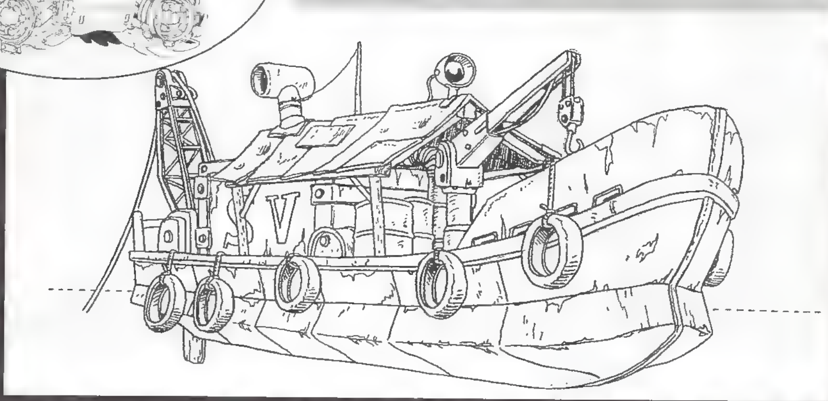
各種SLUG

今回は、スラッグ系自機が実に充実。



画中にメタスラ

BOROBUNE SLUG ボロ船スラッグ

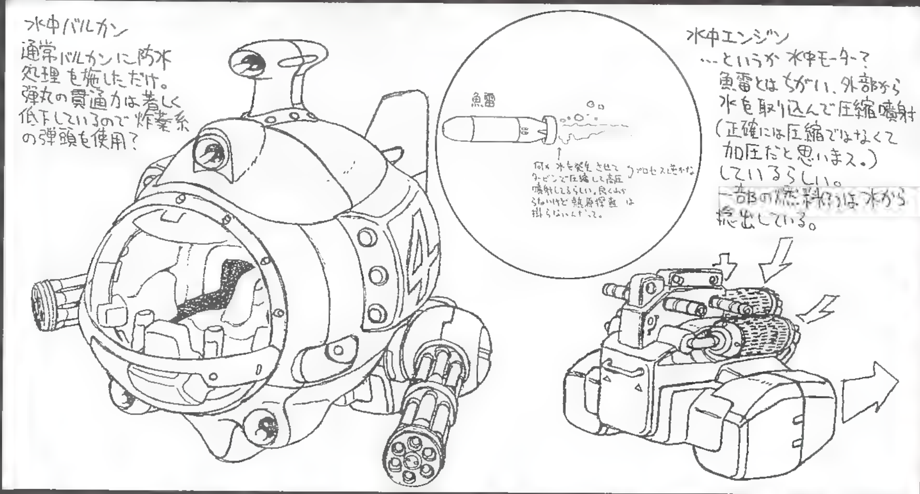


パラス島（1面）において、正規軍の先行工作部隊が現地に持ち込んだ船。老朽化してうち捨てられた木造船に偽装されているが、中央の木製コンテナの中にメタルスラッグが搭載されている。

開発コメント

湿地帯で川下りをしながら戦うというのは、実は「1」の頃からやりたいと思っていたネタで、今回やっと実現できました。せっかく木造船だということで、敵の攻撃を受けて壊れていくという仕様にしました。当初は、それなりに防御しないと最後には沈没するという構想だったのですが、大人の事情で断念しました。

（企画担当：みいはあ）



SVX-17M スラグマリナー

正規軍海洋部が試作した戦闘潜水艇で、深海作業艇をベースにして試作され、外観はその印象を強く残すものとなっている。メインの推進機関にはハイドロジェットを採用するが、無音航行を行うための電磁波推進機関も搭載されており、今回の調査では深海の海溝にてモーデン軍と交戦、縦横無尽の運動性を発揮したと報告されている。

開発コメント

戦車、飛行機、ロボットと来たら、次は潜水艦か？　みたいな感じで、キャラクター自体は、割と安易に決まったように思います。当初は、艦首部分にマニピュレーターとか特別な武器とか付け替えて遊べるようにしようとか、通常武器なんかも現在よりずっと複雑な仕様を考えていたのですが、紆余曲折の末、現在のような普通のものになりました。潜水艦を出すのに付随して、水中プレイヤーというのも作らなければならなくなったわけですが、私は、「男は海パン、女にはワンピースの水着を！」と主張したのですが……ゲーム作りって、難しいものですね。

（企画担当：みいはあ）

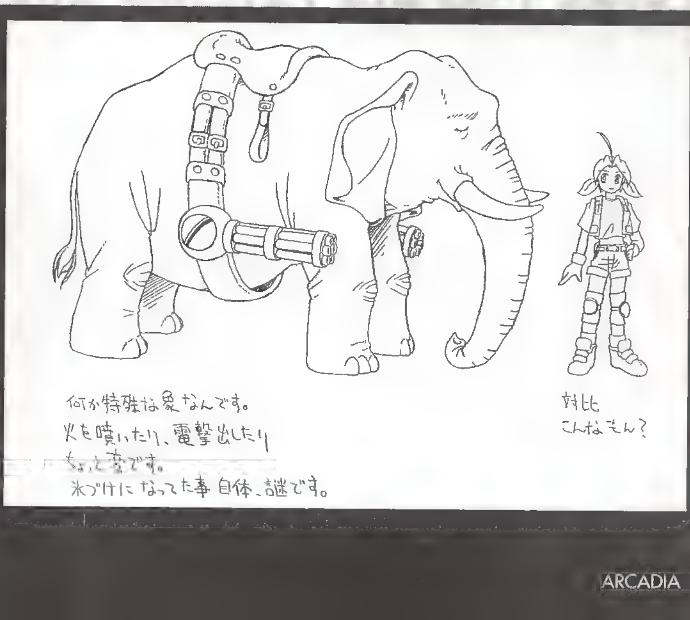
SV-エレファントスラッグ ELEPHANT

前作において登場したキャメルスラッグに続く、アニマルライドシリーズの最新版。キャメルスラッグは優れた隠匿性・フリーメンテナンス性・機動性を誇っていたが、エレファントスラッグは隠匿性において劣るため、兵器開発部は「フリージング・パッケージ（いわゆる冷凍保存）」という技術を開発して対処。しかし、本来熱帯の動物であるため、この技術を生かせる寒冷地での戦闘は、稼働時間の短縮というデメリットをもたらした。

開発コメント

前作で、ラクダが予想以上にウケたので、今回も動物の乗り物を何か追加することにしました。ラクダを上回るインパクトを持つものとして、T-レックスとか、大蛇とか色々考えたのですが、私の上司が「象にせえ、オレ象に乗りたいなぁ」とのたまわれ、「ああ、なるほど」といった感じで決まったように思います。モーデン軍のメカとやり合うシーンも入れる予定だったのですが、象の足でメカを踏みつぶすという描写がうまく表現できなかったので断念しました。

（企画担当：みいはあ）



METAL SLUG 3



SV-OSTRICH ダチョウスラッグ

ダチョウスラッグもエレファントスラッグ同様、今作戦で投入されたアニマルライドシリーズの一つである。ダチョウスラッグの武器は、もちろん跳躍力と速力、そしてメタルスラッグを上回る不整地の機動力。マルコたちがそうしたように敵陣の強行突破にもよく使用されたが、戦略情報局の特殊工作員には敵地からの脱出用機体として愛用された。

開発コメント

動物の乗り物をもう一体追加することになったのですが、その時はすでに象は決まっていましたので、その正反対の機能を持つ乗り物として考えました。ダチョウが出るマップには、生身では飛び越せない地形トラップが出てくるという、アーケードゲームとしてはタブーっぽいことをやっています。大したことないじゃんとお思いでしょうが、私にとっては色んな意味でけっこう勇気のいることでした。　(企画担当：みいはあ)

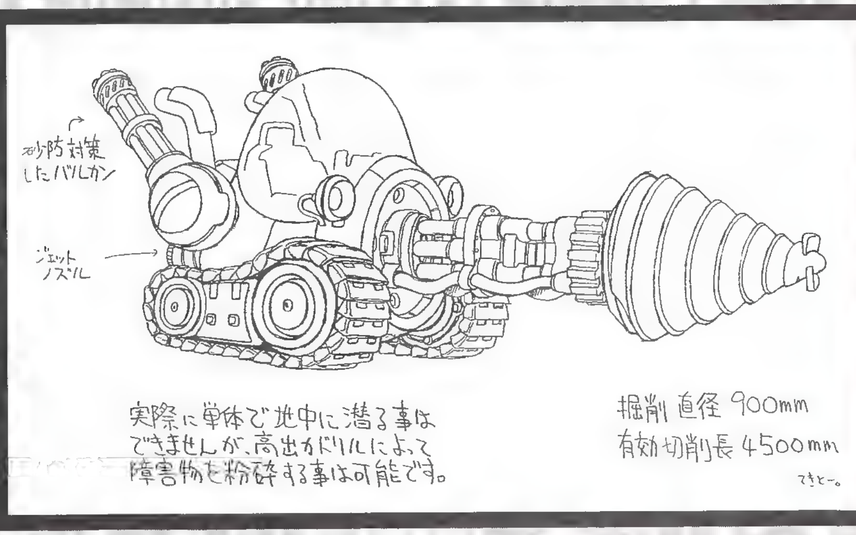
SVX-22UG ドリルスラッグ

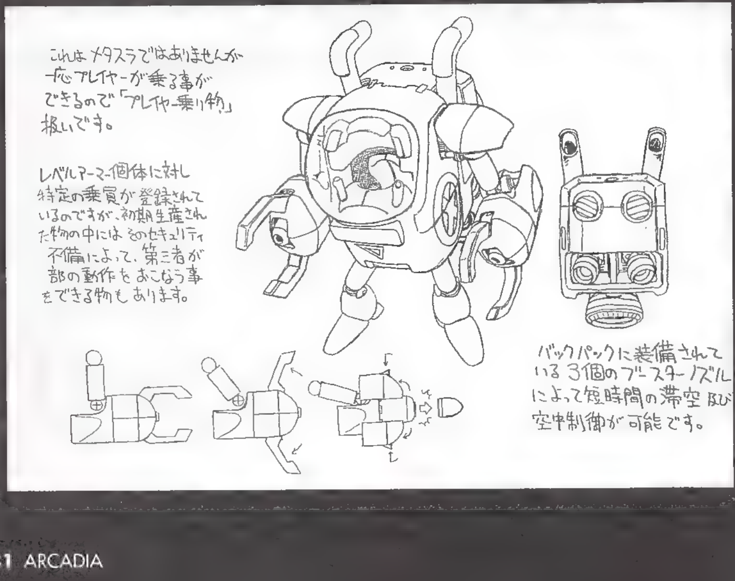
極端に障害物が多い場所での運用を想定して試作した車両。車体前部に大型のドリルを持ち、ＳＦ的な地底戦車を思わせる外観を呈するが、もちろん実際には地面に穴をあけて掘り進むことはできず、もっぱら岩盤などの障害物の除去に使用される。このドリルを油圧シリンダーにより車体から約5mほど突出させるドリルパンチという機構により、より破壊力を増すことも可能。同様の機構が本体にも設けてあり、運転席を地上から6mほど浮かせたまま作業できるため、より広範囲にわたる障害物の除去、また、火災時の行動なども可能にしている。

開発コメント

ドリルは男のロマンということで。従来の乗り物シリーズは、見た目は違うけど機能的にはそう差がないものを作ってきたわけですが、この乗り物に関しては、さすがに飽きてきたので、全然違う動きをする様に考えました。

ソフトさんの尽力により、ドリルを敵に当てたときの手応えも良好なのですが、障害物を突き破るとか、岩盤を掘り進むといった、それっぽいシチュエーションが用意できなくて残念に思います。また、Ｂボタンによるジャッキアップも効果的に描写できていませんし、いろいろ反省点も多い乗り物です。　(企画担当：みいはあ)





REBEL ARMOR レベルアーマー

モーデン軍が開発した歩兵用の装甲防護服。二本の腕と足を持つ人型のフォルムをしているが、腕の方は兵装ポッドといった趣で、用途に応じて様々な火器を搭載でき、また、これとは別に生身の人間では扱えない大威力のグレネードランチャーも装備している。背部にはジェネレーターとブースターパックがレイアウトされており、電源供給とジャンプのアシストを行う。ブースターパックは小型かつ必要十分な推力を備えており、15m程度の跳躍、滑空が可能となっている。

開発コメント

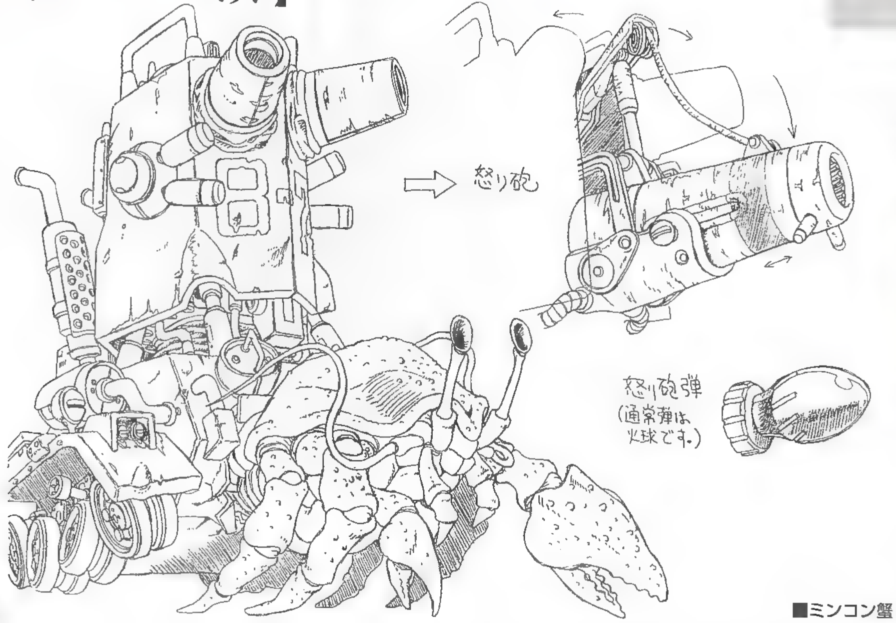
やっぱりというか、やっときたかという感じのパワードスーツですね。デザインに関しては、メタスラ世界にマッチするよう、洗練されたものではなく、少しアナクロな感じにお願いしました。

本当は、もっと町中のようなオープンエリアで派手にドンパチ……というのを考えていたのですが、実際には、まったく反対のシチュエーションになってしまいました。武器が換装できるという仕様になっていますが、攻撃する武器ごとにフォルムが変わるといったようなメカの描写にも凝れたらよかったですね。(企画担当：みいはあ)

BOSS

前半各面のボスを紹介。どれも強烈な個性を醸しだしている。

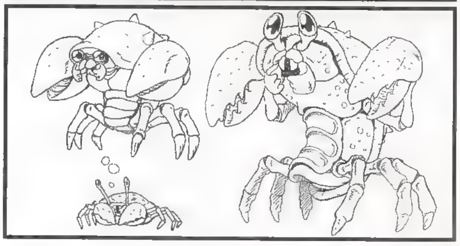
MISSON 1 BOSS
HUGEHERMIT
【ヒュージハーミット】



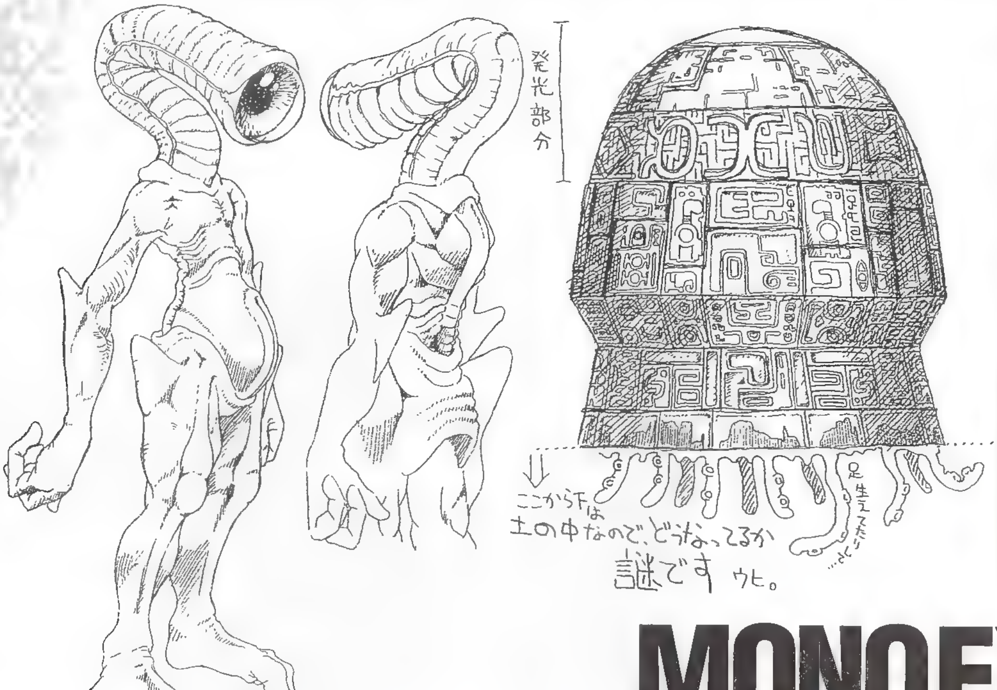
パラス島の調査にあたった正規軍兵士が遭遇した巨大なヤドカリ。貝殻の部分が大型戦車となっているが、パラス島は前大戦で戦場となった古戦場で、その残骸を利用していると思われる。ハーミットの移動に伴って戦車から砲撃を受けたと報告されているが、これは、未だ稼働中の大型戦車の制御部分にハーミットの体が触れて起きたものと思われる。

開発コメント

1ステージのボスとして、ハッタリかましまくりのヤドカリですが、戦車をかぶったヤドカリというアイデア自体はこのステージのザコのアイデアだったんです。従来シリーズの1ボスというのは、足場のしっかりしたところでハッタリだけの大きい奴をぶっ壊す……という感じにしていたのですが、今回は1ボスから、いきなりジャンプゲーム全開。ここでは、メタスラRとノイドという2つの乗り物で戦うわけですが、ごらんのようにバルカン砲が反転した仕様になっています。ほとんど見た目の変わらない旧作からの乗り物ですが、それなりのチューンを受けているわけですね。メタスラがバックで逃げながら戦うというのはシリーズ当初から考えていたシーンで、やっと実現できましたね。 (企画担当：みいはあ)



■ミンコン蟹



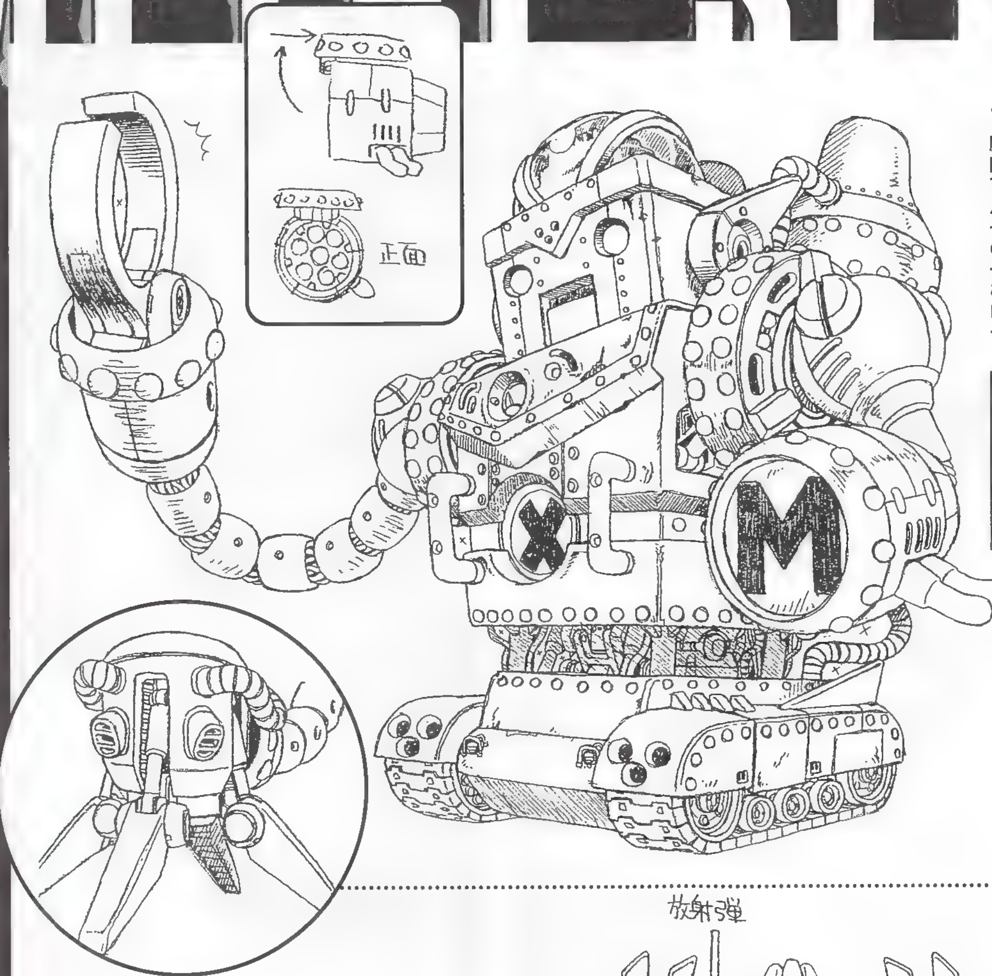
雪山の隕石落下現場で正規軍が遭遇した人型の異星人。身長は15mにも及ぶ巨体で、全体のフォルムは人型をしているが、顔に当たる部分は全体が一つ目のように見えるため、モノアイと呼称される。地上数メートルの空中を浮遊しており、一つ目の部分から怪光線を発射する。複数体存在し、その攻撃は苛烈を極めた。モノアイズを撃退した後、隕石が隆起、複雑な文様の描かれた円錐状の物体が現れ、奇怪な光線を空に向かって照射したのち石板を降らせるという攻撃を展開した。この円錐状の物体はモノアイズが地球に飛来するために用いた宇宙船ではないかと見られている。現在のところ、地球外生命体としてはマーズピープルが確認されており、彼らとの関係を調査中であるが、現時点では彼らとは全く別の星からやってきた異星人ではないかといわれている。

開発コメント

このボス、はじめは人工衛星に寄生した謎の生き物、みたいな感じで、まあわりと許容範囲かなって感じのデザインで進んでいたんですが、もっとインパクトのあるものを！　ということで、気がついたら「大きい宇宙人」になっていました。
「大きい宇宙人のボス!」なんて、口で言うのは簡単ですが、実際に絵にするデザイナーさんはカッコ良くなるように、かなり苦心されたようです。また、プログラマーさんも苦労されたようで、大勢の宇宙人がぐるぐる回る時の奥行きを表現するために、グラフィックの拡大縮小とライティングを用いたわけですが、この部分には三次元の座標計算を行っているそうです。
とんでもないプログラムで動かすのが「大きい宇宙人!」。やっぱりメタスラって贅沢なゲームなのかもしれません。
(企画担当；みいはあ)

MISSON 2 BOSS
MONOEYE&UFO
【モノアイズ&UFO】

METAL SLUG 3



モーデン軍の海底秘密工場で建造していた戦闘ロボット。目には粒子砲、左腕はミサイルポッド、右腕は変形したのち電磁波を発するなど、全身が武器の固まりのようなロボット。交戦時には、ほぼ建造が終了していたとされるが、胴体に内蔵された大型ミサイルの発射機構が完備されておらず、巨大なマニピュレータアームでこれをつかんで使用した。頭部には、その装甲の下に「真の頭部」ともいうべき中枢コンピュータが収納されているが、このコンピュータは二種類あり、それぞれ別の用途があるらしいが、詳しいことはわかっていない。なお、「ジュピターキング」とはモーデン軍による呼称で、これ一体で木星を破壊できる、といったような意味合いでつけられたものらしい。

開発コメント

このシーンでは、プレイヤーはレベルアーマーで3ボスと対峙します。この「ロボットvs.ロボット」というシチュエーションも長く暖められたものだったのですが、デザイナーさんは最後の最後まで「コレええの？　カッコええの？」と言っておられました。メタスラは色んな部分で挑戦があるのだなぁと思いましたね。特筆すべきは右腕で、その演技のすべてを往年の触手プログラムで行っています。年輩のゲーマーの方は特に目新しく感じることはないかもしれませんが、若い世代の方々の目にはどんな感じにうつるのでしょうか？

（企画担当：みいはあ）

MISSON 3 BOSS

JUPITER KING

【ジュピターキング】



南米のオーローソル遺跡はその名の通り黄金と太陽神を崇拝した古代文明であり、絢爛豪華な出土品が有名で、中には現在の技術では再現不可能な細工を施した装身具などもあり、今では失われた未知の技術を持っていたとされる。

ソル・デ・ロカは、10m四方の顔面巨石で、調査にあたった正規軍兵士に攻撃を仕掛けてきており、超文明によって作られた遺跡の防衛システムではないかと推測される。額に埋め込まれた宝玉から高温の熱線を放ち、本体左右の球状の機構からはエネルギー体を放出、そのエネルギー体はオオカミのように見えたという。また、本体下部から霊気ともつかない不可解な気流を放出し、これに触れたものは一瞬にして金塊と化してしまったとされる。

以上のように、ソル・デ・ロカの存在そのものが多分にオカルト的な事象で、これからさらなる調査が必要となるが、正規軍兵士によって破壊されたソル・デ・ロカは損傷が激しく、その作業は容易なものではないだろう。

MISSON 4 BOSS

SOL. DE. LOCA

【ソル・デ・ロカ】

開発コメント

今になって初めて触れますが、今作のボスには皆、いわゆる破壊ポイントが設定されています。巨大な図体のボスでも、ある一部分を攻撃しないと破壊できないというアレです。ご存じの方もいらっしゃるかもしれませんが、従来シリーズのほとんどのボスには破壊ポイントなどないのです。

で、4ボスは、その破壊ポイントが小さい上に高い所に配置されており、なんと手榴弾があたりません。かなりイジワルなボスといえるでしょう。

このボスでは触手プログラムに続き、しっぽプログラムが炸裂します。しっぽもさることながら、そのセンスあふれるプログラミングで、まるで本物の魚のようなイイ動きをします。この動きを見て、スタッフみんなで「次はバスつりのゲームを作ろう！」と誓い合いました。

え？　魚じゃないって？　ああ、そうでしたそうでした、犬……じゃなかった、オオカミでしたねオオカミ。みなさんもお間違えのなきよう。

（企画担当：みいはあ）

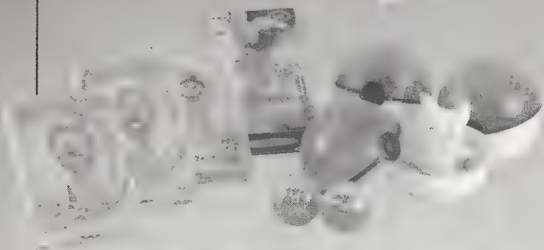
アルカディア 読者プレゼント

バンプレスト提供



No. 6
「ワンダースワン」&「グンペイ」
1名様

またまた人気のワンダースワンと、「ちょっとひまつぶしに……」と始めると、これがとまらない傑作パズル、グンペイを、セットで1名様に！



No. 8
ポケモンウォッチ&ミニタオル
2名様

腕時計とミニタオルのセット。

No. 9
おじゃる丸ウォッチ
1名様

いま、"いやし系"といったら、おじゃる丸！　教育テレビで絶賛放映中の話題のアニメ、おじゃる丸の特製腕時計なのだ。

No. 7
「ポケットモンスター」グッズセット　1名様

（セット内容……ガチャダマコレクション・やわらかポケモンベスト ピカチュウ、イーブイ、マリル　ポケモン10番勝負・白熱のバトル ストライクvsピカチュウ　スタンプ×2）
いろいろなグッズのつめあわせセット。

ナムコ提供

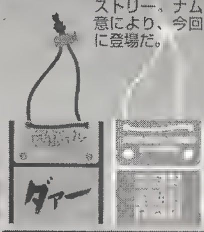


No. 4
特製GO!GO!!うちわ
5名様

インフォメーションページでも紹介している「ナムコ スペシャルメモリーGO!GO!!大作戦」のキャンペーンでしか手に入れられない限定グッズを、なんとここでプレゼントしてしまうぞ。

No. 1
「ゴルゴ13」タペストリー
5名様

意外に（？）人気のゴルゴタペストリー。ナムコさんのご厚意により、今回もプレゼントに登場だ。





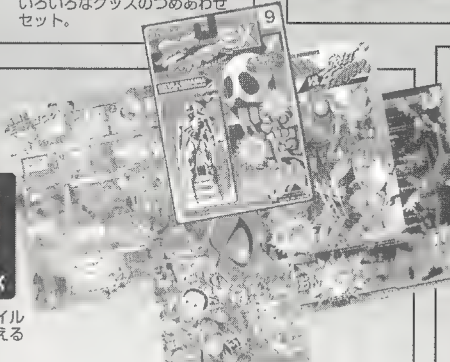
No. 5　ワースタシリーズ&闘魂烈伝3特製レアなカード（略してトレカ）セット
2名様



No. 2
「新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION」
特製メモリホルダ　5名様

No. 3
「SUPER WORLD STADIUM 2000」
特製メモリホルダ　5名様

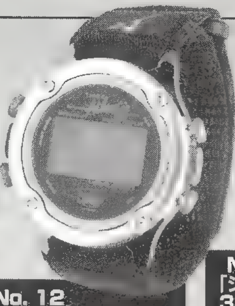
カプコン提供



No. 10
シークレットファイル
各20名様
A　XMENvs STREETFIGHTER
B　ストリートファイターEX

まだまだつづく、シークレットファイルシリーズのプレゼント。今回は、笑える作りの2作品。

セガ提供



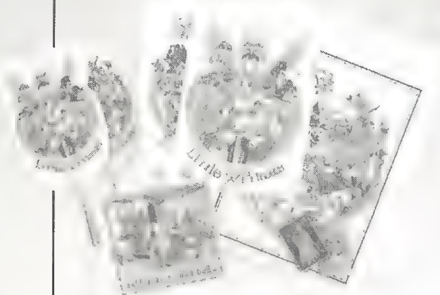


No. 12
「シェンムー」スペシャルウォッチ
1名様

No. 11
「シェンムー」Tシャツ
3名様

鈴木裕が送り出した意欲作、シェンムーのオリジナルTシャツと、ロゴ入り特製腕時計。特にウォッチは、さりげないデザインで実用性も高いのだ。

メッセサンオー提供



No. 15
「リトルプリンセス マール王国の人形姫2」オリジナルグッズセット　3名様

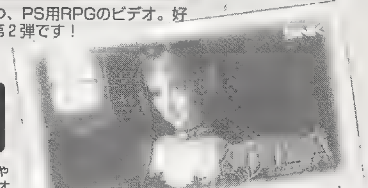
（セット内容……おかしのおまけ用スペシャルテレカ シルバータイプ、バグバーグのソフトクリーム・トレカ入り、クリアファイルセット、うちわ2種、マール王国てさげ袋）
「マール王国」シリーズのグッズをセットでプレゼント。扱っているのはメッセ本店だけなので、もっと欲しい！ってファンは秋葉原のメッセ本店2Fへ走れ!!

SNK提供



No. 13
「クーデルカ」プロモーション用ビデオ
2名様

世界観の美しさが際だつ、PS用RPGのビデオ。好評につき、プレゼント第2弾です！



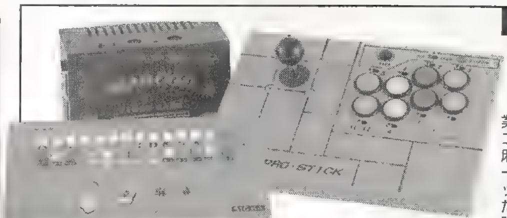
No. 14
2000年SNKカレンダー
10名様

2000年も、もう半分近くきちゃったけど、まだまだあと半分もオリジナルアートを楽しめるぞ。

締切
6月29日
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。なお、当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2ヶ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供



業界最高のシグマのコンパネセットに、麻雀用コンパネとゲーム基板をつけてセットでプレゼントだ！　夏はやっぱり脱衣だよね。

No. 17
AV6000+8000TB（コンパネ&電源ボックス）&麻雀コンパネ（ハーネス付き）&「スーパーリアル麻雀P7」（ゲーム基板）　1名様

ゲームセンター ビーワン提供



No. 16
「対戦ホットギミックフォーエバー」テレカ
3名様

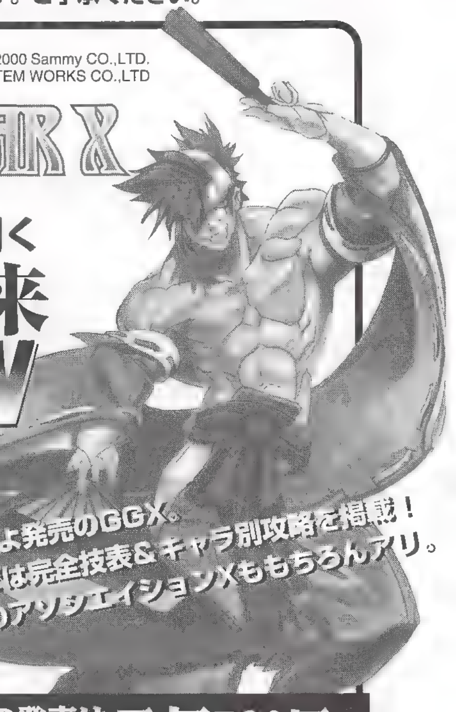
まだまだ盛り上がるホットギミックシリーズから、フォーエバーのテレカをプレゼント。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

攻略特集

GUILTY GEAR X



巻頭特別企画

NAOMI™ NEW GAME EVOLUTION

NAOMIが切り開く アーケードゲームの 未来

この夏、ギルティギアXをはじめとしたNAOMIタイトルが続々登場！
ハイスペックでありながら生産性に優れた基板「NAOMI」を徹底検証する。
新作紹介から業界事情まで、「NAOMI」のすべてがわかる。
アーケードビデオゲームの未来はNAOMIにアリ!!

THE KING OF FIGHTERS 2000(仮)(SNK)

NEW GAME
ダンスマニアックス(コナミ)
ガントレット・ダークレガシー(アタリ／SNK)

電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムver.5.66(セガ)
スラッシュアウト(セガ)　ガンスパイク(彩京／カプコン)
マーヴルVS.カプコン2(カプコン)／バトルギア2(タイトー)／マーズマトリックス(タクミ／カプコン)／ブレイブブレイド(エイティング／ライジング／ナムコ)／メタルスラッグ3(SNK)／サイヴァリア(タイトー)／グレート魔法大作戦(エイティング／ライジング／カプコン)　その他

次号 8月号No.3の発売は 予価580円
6月30日(金)発売予定

ARCADIA Frontiers[A-Fro]読者投稿大募集!

ナイスなネタは、そのままコーナーとして立ち上がるぞ！
A-Froの新たな歴史を作るのは君たちなのだ!!

【アフロCMYK】(カラー)
新作からレゲーまで幅広いアーケードゲームのカラーイラストを募集しています。
【アミンゴ安定っすよね】(カラー投稿)
いよいよ締め切り間近の「マーヴルVSカプコン2に登場するキャラクター52人のカラーイラスト一挙に揃えようぜ大会」！「ハガキに描いていいのはキャラー体のみ」「送れるハガキは一人一枚限り」、この2つのポイントを順守してね。締め切りは6月5日当日消印有効だ!
【のりもの特集】(カラー)
「のりもの特集」なるざっくばらんなくくりでのイラストを募集します。タイヤが付いてるイラストならなんでもOK。

【水着特集】(カラー)
ロリン・ロリーン部門、ギャルズ部門、眼鏡っ娘部門、デューク部門（男モノ）、と各4部門が基本コース、ゲスト審査員もどこからか駆けつける予定だ。ステキな水着ギャルを待ってるぞ。締切は6月20日消印有効だ。
【アフログレースケール】(モノクロ)
ゲームに込めたキミの想いを1色イラストにぶつけてみませんか？
【のりもの特集2　オレ様スラッグ】(モノクロ／文字投稿)
マンモスからドリルまでなんでもアリのメタスラの乗り物。そこでオリジナルスラッグを大募集。締切は6月20日消印有効だ。

【アルカディア大瀑布】(モノクロ)
よろず漫画を大募集！
【ゲルエロス村vsガーデンローズ】(モノクロ)
村間戦争勃発（笑）！お互いのパトスをぶつけ合うのだ!!
【ゲ゙ーセン歳時記】(文字投稿)
ゲーセンで起こった日常におけるよもやま話など、ちょっとしたことでも大がかりなネタでも何でも募集！
【地域別ゲーセンリポート】(文字投稿)
日本全国各地の地域別ゲーセン事情をリポートしてもらいたい。次回の募集は 「香川県」＆「岩手県」。両県に住んでいるキミの熱いリポートを待ってるぜ！

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。 それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x5cmぐらい)。

☆データ保存について
セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)、BMP、PICT(.pict/.pct)、JPEG(.jpg)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！
圧縮する場合は、LHA(.lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

E-mailでの投稿は…

arcadia@ml.ascii.co.jpまで

9月号 (No.4 7/29発売号)への投稿締め切りは……
6月20日(火)消印有効

10月号 (No.5 8/30発売号)への投稿締め切りは……
7月18日(金)消印有効

たくさんの投稿お待ちしています。
※8月号(No.3 6月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●"インカム"。お店にとっては1人が100回プレイしても100人が1回ずつプレイしてもインカムは変わらない。でも1人のお客さんが100冊の本を買ってくれるワケではないから、我々にとっては全然意味が違う。しかもムックの部数など決めるトキには絶対に無視できないからねぇ……。さぁて、次のムックは……!?(エンブレから2冊アーケード誌が出ているコト……ってのはダメ?(眠猫っくす林)

●疑問といえば流通システムかな。これは、初歩的なことから奥深いところまで指すんだけど。あとは、この業界を構成する各要素の「意識」がバラバラってことかな。まぁ、このあたりは疑問というより「ギモ～ン」って感じなんだけどね。クエスチョンなどではなく、問題点ってところで……。(猿渡)

●今日までのアーケードゲームの歴史には、様々なドラマがあったわけで。もちろんこれからも。そんな事象を今後もアーケードファンに伝えていけるのだろうか、俺。新しい時流に自分が乗りきれるか疑問ですが、頑張ります。(しもでん)

●クイズという名のもとに、アーケードゲームにまつわる知識を集めたわけだが、普通の人にとってアーケードゲームはいつか(比較的早期に)卒業するものである中で、そのアーケード人生をゆうに越える時間的範囲にちらばる知識に、興味を持つ人はどれぐらいいるのだろうか。(杉田)

●「このゲームの権利ってどこにあるの」「どこが作った/売ったんだろう」ってものから、「某社のお金の出所は」とか「某ゲームは実は売られていない判定になってるのか」まで、謎はたくさん。まぁ、どんなことでも謎のものってあるからね。特に昔のゲームって謎だらけ。(ゆさ)

●「ゲームはクリエイターのものだ」って、よく聞きますよね(別にゲームだけではないですが)。私は「良いゲーム」は、「良いクリエイター」「良いゲームソフト」「良いプレイヤー」の協調関係で成立すると思うので、この言葉は疑問なんですが、業界はどのように考えているのでしょうね。(マッスル北裏)

●疑問といえば真っ先に思い当たるのが、なぜ担当10Pの月も30Pの月も、等しく会社に寝泊まりしないと仕事が終わらないのでしょうか? ということ。あと、なぜ春はサスペンドミノーなのか? なぜクリンクルカッツの赤なのか? など、究明したい事項が山盛りです。(いたベル伊丹)

●今回は脱衣麻雀ゲーム特集のメイン担当だったため、クイズ特集に関しては端から見ているだけだったのですが、ライター諸氏のレゲーに関する知識にはただただ感服するばかり。思い入れのあるゲームはいつまでも心に宿り続けるということの証ですな。(秘密結社ボンバーズ団員 マジン)

●某ムック編集部時代は、平気で8割原責(=ページが真っ白になっちゃう直前に印刷所へ入稿すること)な某ゲ誌の進行に疑問を抱いていたが、ここに移ってわかった気がする。余裕で原責っしょ(うそですごめんなさい)。業界とは関係ないけど、自分の記憶力の悪さも超疑問。(河野)

●髪を切りに行ったりすると、必ず美容師さんって職業の事訊いてくるよね。「本作ってます」って答えると、「格好いいですね」って言われるんだけど、「ゲームの本作ってます」って答えると、目を合わせてくれなくなる。ゲーム業界のイメージってそんな? ねえ、そんな? (ひで)

●「業界」という言葉ですが、そういう名の団体はないのに、ゲーム業界という一言でそのすべてを指してしまえるんですから便利な言葉ではあります。ってことは編集も業界に含まれますから「お仕事は?」と聞かれ「ちょっと業界のほうで」と答えられます。便利ですね(なにが?)。(佐久間)

●私の記憶が確かならば、97年頃にN社が光ファイバー回線を使って「R」というドライブゲームの東京-大阪間通信対戦を実験したはずだ。スムーズに遊べたらしいが(伝聞です。ハイ)、回線利用料金が高すぎて実用化はしばらく無理というハナシだった。どうなったんだろ?(T.K)

●かねてから疑問(ただの興味?)だったことの1つに、名作といわれるゲームを手がけた人たちのその後、というのがある。普通に考えれば、業界のどこか高い地位にいたりするのだろうが……。いま、世間を騒がせているゲームたちも、別段今風の若者が創っている、というわけではないんだけどねぇ。(佐々木)

●今回のクイズ特集でレゲーを随分みたけれど、やっぱ「レゲーはムズイ」と実感。そして思ったのはゲームって簡単になってきているのか? ということ。最近のゲームを批判する訳ではナイが、自分の努力した結果がキチンと返ってくる。そんなゲームを期待。(B-ウイングやりたい安藤)

STAFF

■発行人 浜村弘一
■編集人 浜村弘一
■編集長 林久徳
■副編集長 猿渡雅史
■アートディレクター 大里浩二(THINKS NEO)
■デスク 霜田和人/杉田哲朗
■編集スタッフ 遊佐孝之/北裏裕章/伊丹恭/鈴木宏昌/河野淳一/入澤英明/貝田知明/佐久間康文/佐々木竜二/安藤慶祐
■編集協力(五十音順)伊勢猫/H・L/MVP/かっちん/かの/GrayZone/京城/こーじ山下/COSPA/C・LAN/Julio/SHO/Joe/庄司卓/善之字元帥/田渕健康/ちゃっきー/DragonLEE/なかやま上等兵/新丸一/袴田直樹/はまー/VMT-RED/福田楓太郎/MAN次郎/ももやん/ヤマダ課長&広報娘/YYY/若人
■取材協力 AGスクエア多摩境店
■デザイン 久保田シンヤ/野中郁子/齋藤明子(THINKS NEO)/荒井知之(THINKS NEO)/斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島トオル)
■制作協力 トロア企画株式会社/小島創/桑野雅史/重松麻希子(オスカープロ)/新宿弁天スタジオ
■フォトグラフ Studio Atom/小林伸
■イラスト(五十音順)石田あきら/いづなよしつね/きらり屋/G=ヒコロウ/田渕健康/司淳/藤ノ宮深森/ポポしじみ/みうらたけひろ/龍輝雅龍
■製作購買 望月紹良/関根隆之
■広告営業 幸宏樹/黒沢秀樹/田山麻子
■雑誌営業 堂前秀隆/酒井朋喜
Special Thanks:
原田泰輔様(株式会社トライ)、ボード・A様……に感謝!

月刊アルカディア 7月号 [No.002]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.002

第1巻 第2号 通巻第2号 平成12年7月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-07

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)
URL=http://www.ascii.co.jp/arcadia/
e-mail arcadia@ml.ascii.co.jp

■印刷所 凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は184ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。
マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の⊂⊃を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　悪い例

【アルカディア No.2アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～68の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～68の番号の中から選んでください。

1.表紙
2.街頭電脳遊戯エキスパート検定試験
3.CAPCOM VS. SNK
4.電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ver.5.66
5.MARVEL VS. CAPCOM 2
6.GUILTYGEAR X
7.BRAND NEW UPDATES
8.News Transmitter
9.SST BAND/新世界楽曲雑技団インタビュー
10.街頭電脳遊戯エキスパート検定試験 解答集
11.BEAT MAXIMUM
12.drummania 2ndMIX
13.GUITARFREAKS 3rdMIX
14.beatmaniaⅡDX 3rdstyle
15.BEMANIシークレットコマンド道場
16.Mr.DRILLER
17.ブレイブブレイド
18.マーズマトリックス
19.パワーストーン2
20.メタルスラッグ3
21.サイヴァリア
22.グレート魔法大作戦
23.DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM
24.Superワールドスタジアム2000
25.STRIKERS 1999
26.餓狼 -MARK OF THE WOLVES-
27.鉄拳TAG TOURNAMENT
28.STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
29.そんなんARIKA
30.初心者STEP UP☆列伝 第1弾 慎之介 the シューティングスター～第3話～
31.ゲーマー用語の基礎知識
32.彩京刑事
33.ジャンク新聞
34.OLD GAME MUSEUM
35.ARCADER・NEO
36.20世紀アーケードゲームの表現 ハードウェアミュージアム
37.無差別範疇十傑衆
38.Joystick Troopers
39.Rescue Emulator!
40.GAME CENTER MAP
41.ハイスコア全国集計
42.脱衣麻雀ゲーム超絶特集 金剛脱衣門DELUXE
43.立体貴族
44.コスプレ・プレイスタイル
45.アルカディア フロンティアーズ
46.ゲーパロ館
47.ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
48.ゲームセンターよく見る伝
49.庄司といづなのゲームパラのいヤ
50.パンドラキャラット改
51.猛者通信ぽペソ
52.Digital Disc Archive
53.ZUNTATA Sound College
54.設定資料
55.プレゼント
56.EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE
57.DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM オフィシャル全国大会リポート
58.新日本プロレスリング 闘魂烈伝4
59.電車でGO!3 通勤編
60.STAR WARS:RACER ARCADE
61.パンチマニア～北斗の拳～
62.セガ マリンフィッシング
63.トラック狂走曲
64.バトルギア2
65.婆娑羅
66.メダル「始めてみよう」物語
67.プライズワンダーランド
68.筐体百景

Q3..所有している家庭用ハードウェア(複数回答可)。
1.ファミコン
2.マスターシステム
3.PCエンジン
4.メガドライブ
5.スーパーファミコン
6.メガCD
7.NEO GEO ROM
8.NINTENDO64
9.3DO
10.NEO GEO CD
11.セガサターン
12.プレイステーション
13.PC-FX
14.ドリームキャスト
15.プレイステーション2
16.ゲームボーイ
17.ゲームギア
18.ネオジオポケット
19.ワンダースワン
20.コントロールBOX
21.筐台

Q4.学校・職業・その他
1.小学生
2.中学1年生
3.中学2年生
4.中学3年生
5.高校1年生
6.高校2年生
7.高校3年生
8.短大生
9.専門学校生
10.予備校生
11.大学生
12.大学院生
13.社会人
14.自由業
15.主婦
16.無職
17.その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

前号、P175のメールでの投稿先に誤りがありました。
正しくは arcadia@ml.ascii.co.jp です。

関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

ゲーム名	
集計部門	
スコア（タイム）	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年　月　日

ゲームセンター	名前
	電話
住所	
スコアネーム	

以上のスコアを記録したことを証明します。

郵　便　は　が　き

[illegible]
貼ってください

1 5 4 8 5 2 8

（受取人）
（株）エンターブレイン
[illegible]

ARCADIA No.2

全国集計ハイスコア

個人申請用葉書

フリガナ		[illegible]	[illegible]	[illegible]
氏　名		歳	男・女	[illegible]
生年月日	19　年　月　日	[illegible]		
住　所	〒	[illegible]		
E-mail アドレス		[illegible]		
[illegible]		[illegible]		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします

ありがとうございました

20～21ページに書かれている応募要項をよく読んで、欲しいプレゼントの番号と、そのプレゼントの応募に必要な問題の答えを書いて送ってください。
住所・氏名も忘れずに！

P.11
[illegible]

—	—	—
—	—	—

P.13
1～8にあてはまる文字を答えてください。

P.15
[illegible]

P.17
出てきた絵のタイトルを答えてください。

P.19
図の中に出てきた言葉を答えてください。

フリガナ		年齢	性別	職業
氏名		歳	男・女	[illegible]
生年月日	19 年 月 日	電話		
住所	〒			
E-mail アドレス		コンビニ名		
[illegible]		はい	いいえ	

郵　便　は　が　き

貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
[illegible]

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.2

[illegible]技エキスパート認定試験
プレゼント問題解答用紙書　係

[illegible]

ありがとうございました！



最強の称号は誰の手に？

DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM 全国大会リポート

シングル戦最強を決定するためにおこなわれたオフィシャル全国大会。決勝トーナメントと、ファン感謝フェスタの様子を報告しよう。

当日の様子はどんな感じ？

去る4月30日、デッドオアアライブ2ミレニアム　オフィシャル全国大会・決勝大会』が行なわれた。会場となった全労済ホール「スペース・ゼロ」はかなり大型のイベントホールだったのだが、この日ギャラリーに集まったのは何と500人！　ホールは超満員、まさに興奮の坩堝と化した。

また、この日は各地の予選を勝ち抜いた16名による決勝大会に加え、思い思いのキャラのコスチュームに扮したコスプレイヤーたちの「コスプレ大会」、一般プレイヤーも参加可能な「サバイバルモードタイムアタック大会」なども開催され、まさにデドアラファン感謝デーといった感じ。それぞれのイベント結果も後ほど紹介していくぞ。



決勝トーナメントは大型プロジェクターで表示された。ホールドが決まるとギャラリーから大歓声も。







（上）予選を勝ち抜いた16名をステージ上で紹介。（右下）場内は立錐の余地もないほど。試合を見るのも一苦労だ。（左下）開場前の長蛇の列。先頭の人は前日の夜から並んだとか。

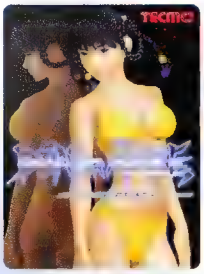
DOA2レアグッズ発売！

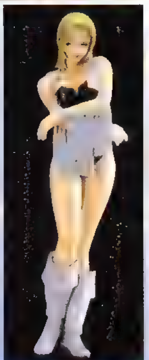
会場エントランスでは、大会限定商品が販売された。

メイン商品はポスター、テレカそしてポストカード。YAHOOオークションでも高値が付いたあのB全ポスターが、500円という低価格で販売されたのだ。もちろん物販開始から30分もしないうちに完売。

DOA2のおなじみのCGのほか、++のときにゲーメストで掲載したかすみ、あやね、ティナ、レイファンの水着CGも商品化。

そのほかとしては帽子、Tシャツ、フィギュアなんてのも出ていたぞ。いずれも即完売であった。





最も早く売り切れたのは大会限定のテレカ(上)。また、DOA2のポスター、そしてかすみとティナ(右)のフィギュアも好評であった。

ゲー事典 ステージの出現順について：シングル戦で出現するステージ、実は一定サイクルでループしていることは御存知だろうか。具体的な順番は、①DANGER ZONE②DRAGON HILLS③SPIRAL④WHITE STORM⑤DANGER ZONE⑥DEATH VALLEY⑦GREAT OPERA⑧DANGER ZONE⑨AERIAL GARDEN⑩BIO LAB （次のページへ）



決勝大会
～霧幻天神流、強し！～

さて、決勝大会に駒を進めた16名の使用キャラを見てみると……何と、かすみ4名、あやね3名！プレイヤーのうち半分近くが、霧幻天神流姉妹によって占められる結果になった。ゲン・フー、アイン、バース、ティナ、ハヤブサの5キャラからは決勝大会進出者が現れなかったのも印象的だ。

実際の大会では、どの試合も非常にレベルが高かったことは言うまでもない。スキル的には誰が優勝してもおかしくなかっただろう。強いて言うなら、差が出たのはステージの活用度かもしれない。地形の高低差を活かしたコンボや、スリップ地形を意識したフリーステップができているプレイヤーは、やはり勝率へと反映されていた。

そんな中、決勝戦へと進出したのは、裏ナハ君(あやね)と闇マックスウェル(かすみ)君。奇しくもAOU大会の決勝戦と同じ組み合わせとなるこの試合、ステージは何とホワイトストームとなった。ほとんどの打撃でクリティカルが発生してしまうこのステージでは、1発のしゃがみパンチが致命傷をもたらすことも珍しくない！

そして、ホワイトストームを制し、見事優勝を果たしたのは裏ナハ君。彼のテクニックの一部は次のページに紹介してあるので、こちらも参考にしてほしい。







ゲー事典 （前ページ続き） ⑪DEMON'S CHURCHで1サイクルである。決勝大会の場合、3位決定戦がSPIRALであったため、次に行なわれる決勝戦はWHITE STORMで確定だったわけだ。WHITE STORMを嫌う人が多い中、ステージに異議を申し立てなかったいさぎよい裏ナハ君と闇マックスウェル君に拍手！

DEAD OR ALIVE 2 全国大会リポート

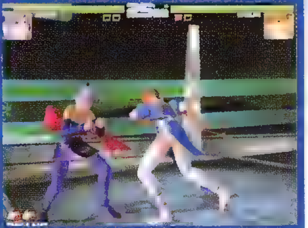
優勝者のテクニックを紹介！

ここでは、優勝者の裏ナハ君が使っていた、あやねのテクニックを2つ紹介しよう。

1つ目は、スリップ地形で有効なコンボ。これは、スリップ地形でしゃがみパンチがヒットすると、相手は必ずクリティカル状態になるため、そこにすかさず覇天脚(K)→虚空槍(背向け状態でF+K)を当てるというもの。しゃがみパンチがカウンターヒットしたときにも狙っていけるので、タッグ時は覇天蹴でチェンジしてタッグコンボを狙ってもいい。

2つ目は、連携への割り込みとして螺旋刀(⇦P)を使うというもの。螺旋刀中はあやねの姿勢が低くなるため、相手のディレイ攻撃の下をくぐって攻撃がヒットしやすい。特に、かすみの閃光人襲脚(⇨PK)と閃光幻落脚(⇨P⇩K)の2択に対して有効だ。

螺旋刀を割り込みに！



かすみの肘をガードした後は、ディレイの閃光人蹴脚と閃光幻落脚が怖いが

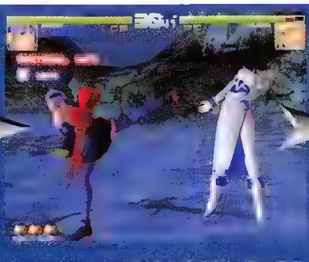


螺旋刀なら人襲脚をかわしてヒットする。幻落脚をくらってもダウンになるだけ。

スリップ地形でのコンボ



スリップ地形でしゃがみパンチがヒットすると、相手は必ずクリティカル状態に。



すかさず覇天蹴を当てると相手が浮く。ここであやねは背向け状態になっており、



最速の虚空槍で拾える。ヒット確認は少々難しいが、ぜひマスターしたいコンボだ。

その他のイベント

大会当日は、決勝大会以外にもシングル戦勝ち抜き大会、サバイバルモードタイムアタック大会、コスプレ大会が催された。これらのイベントは会場内の誰もが参加可能だったため、本選に負けず劣らずの盛り上がり。中でも、シングル戦勝ち抜き大会の様子は、場内のプロジェクターにも映し出されたため、最も注目度の高いイベントだったといえよう。

シングル戦勝ち抜き大会

勝ち抜き大会は、ステージ上で最多連勝数を競うというもの。優勝したのはかすみ使いのポパイ君で、記録は26連勝。後半、決勝大会の出場者もチャレンジしたが、何と彼に負けてしまうというハプニング(?)もあった。



ミニ大会とはいえかなり本格的。規定数以上連勝しないとステージに上ることもできない！

サバイバルモードタイムアタック大会

サバイバルモードタイムアタック大会は、5分間にどれだけ高い点数を叩き出せるかを競った。優勝者のYASU君(あやね)の出したスコアは何と608万8221点！　やはり霧惑い(⇦F+P)からのコンボは安定しているのか？



制限時間で倒せるのは15～20人程度。1人あたりの点効率が最大のポイントである。

コスプレ大会

コスプレ大会は、参加者がいったんステージ上で紹介され、その後ギャラリーの投票によって優勝者が選ばれるというシステム。参加者は女性が圧倒的に多く、扮するキャラはレイファン、かすみ、あやねに人気が集中していた。中には夫婦で参加しているという気合いの入ったレイファン&ジャン・リー組もおり、ギャラリーの拍手喝采を浴びていたぞ。

見事優勝を飾ったのは、かすみに扮した紫貴(しき)さん。これだけ完成度の高いコスチュームなのに、たった1日(前日に徹夜したそうだ)で完成させてしまったというから驚きだ。





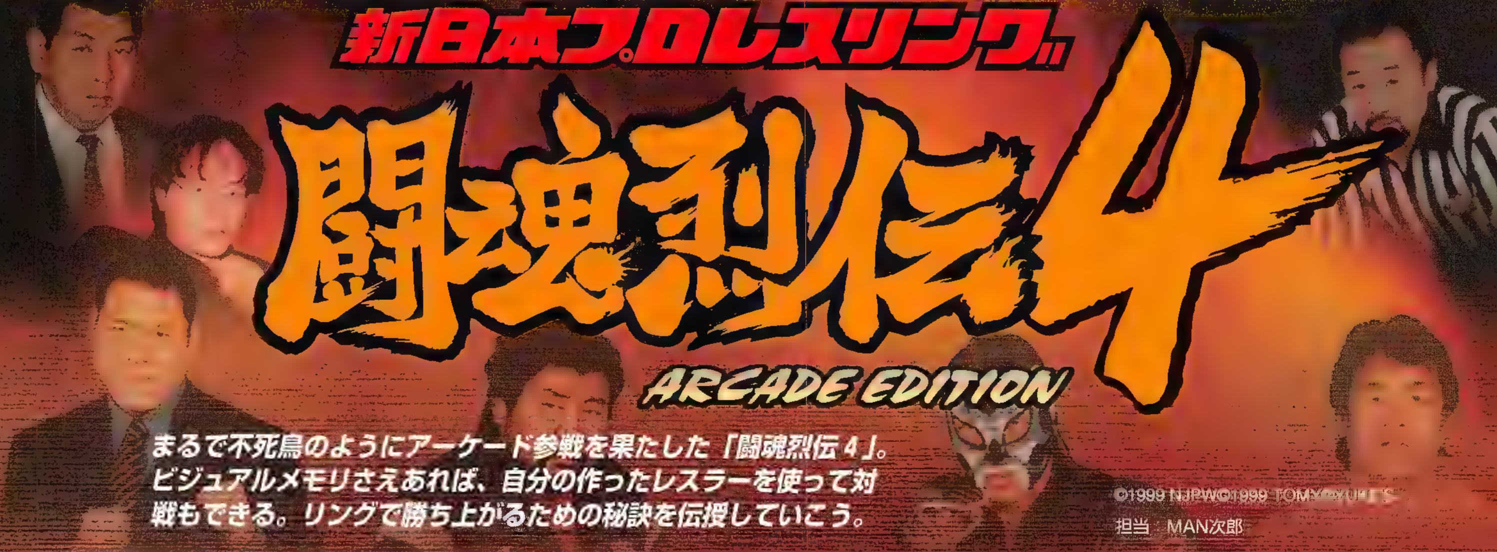


(右)優勝者の紫貴さん。(上)参加者全員集合。こうして見ると、デドアラのコスチュームはみんな派手ですな。(左)かすみ&あやね勢揃い。本選もコスプレ大会も、霧幻天神流が大活躍の一日でした。

ゲー事典 大会出場者の中、筆者が特に注目したプレイヤーは大阪代表のハンニャ君(エレナ)。残念ながら1回戦で負けてしまったが、仆歩キャンセルの使い方が実に巧みで、今後のエレナが伸びる可能性を感じさせた。もしも次の大会があるのなら、ぜひまたその勇姿を見せていただきたいところだ。

受け継がれしストロングスタイルで王者を目指せ！

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION



まるで不死鳥のようにアーケード参戦を果たした「闘魂烈伝４」。ビジュアルメモリさえあれば、自分の作ったレスラーを使って対戦もできる。リングで勝ち上がるための秘訣を伝授していこう。

担当　MAN次郎

沸き上がる闘魂は誰にも止められない

四角いジャングル（もう古い？）の中で、鍛え抜かれた男たちが周囲に汗を飛び散らせながら戦う本作。巷ではすでに、対戦がビシバシ盛り上がっている頃だと思う。ドリームキャスト（以下DC）版の闘レスラーを、コインを投入した瞬間から動かすことができるし、打撃技、投げ技、ストレッチの攻撃システムによって生じる「3すくみ」のシステムには、誰もが必ず熱中してしまう面白さがある。

ここでは、基本となる攻撃の長所と短所からスタートし、ダッシュ攻撃を駆使したストロングスタイルの攻め。相手の弱点を狙った戦略の組み立て方。狙って得する豆知識の数々を見ていこう。最強のプロレススタイルを目指せ！

タッグについて

シングル戦はもちろん、タッグやバトルロイヤルでも勝っていきたい。複数の人数での試合では、使用しているレスラーの体力をいかにして見極めるかが、勝敗を分けるポイントになる。ただし、バトルロイヤルは乱戦となるので[illegible]



黒いタイツはストロングスタイルの証。勝負はガチンコで！

基本操作の簡単な特徴

打撃技

手足を使って殴り蹴ることで、相手を攻撃する。リーチが長いため使いやすく、牽制としても最適だ。ただし1発の威力は低い。

ストレッチ

わかりやすくいえば関節技。部位にダメージを与えて、ギブアップを狙う時に使用すると効果的だ。技のつなぎとして狙うのも面白いだろう。

投げ技

相手をつかんで一気に投げ飛ばす。攻撃力が高く、試合のペースをつかむきっかけになる場合もある。種類も豊富で、見るものを楽しませるぞ。

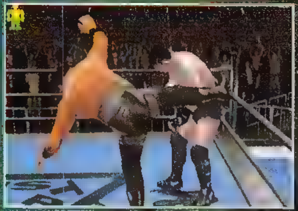
特殊操作

ロープワークやダッシュする時に使用される特殊操作ボタン。攻撃力はないものの、多くの場面で活躍する。相手と間合い調整をするときに。

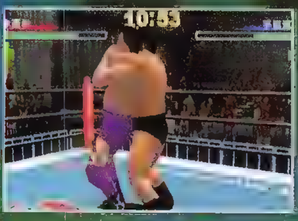
距離を離してのダッシュ攻撃は有効

ダッシュ中に投げ技や打撃技のボタンを押せば、タタッと走って間合いを詰めつつ、相手に攻撃を仕掛けることができる。この技は、対戦で勝つにあたって重要。使いこなせるようにしたいところだ。

技の出し場所はいたって簡単。遠い間合いから相手が攻撃を出すのを待ち、空振りした瞬間、ダッシュ攻撃を決めるのだ。しかし、ダッシュ攻撃も空振りすると隙が大きく、反撃を受けやすい。さらに、3すくみの関係で、ダッシュ打撃はストレッチ技に、ダッシュ投げは打撃技で返されてしまうので注意しよう。



基本はダッシュ打撃！ 相手の起き上がりを攻めるのもひとつの手段。超強力ナリ！



しかし、ダッシュ攻撃も使い過ぎるとカウンターで返されてしまうので注意しよう。

小技も活かせ!!

攻撃の種類が多い「闘魂烈伝4」。そのすべてを使いこなしてこそ、本物の王者と言える。中でも、エプロンサイドやコーナーポスト、場外戦は、失敗すると大ダメージを受ける心配もあり、ハイリスク。だが、見た目も派手で、成功するとカッコイイので、ぜひ狙っていきたい。

これらの技は狙える条件も限定しているため、対戦ではなかなか決められない。相手の体力や受けたダメージを見極め、チャンス到来時には確実に決めていこう。相手がダウンしたときに攻める、起き上がりへの攻撃は狙いやすい。

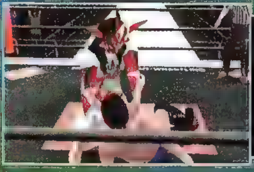
場外



コーナーポスト



起き上がり



起き上がりへの攻めで攻撃を持続させよう。ただし、起き上がり時に出る攻撃に注意。

ゲー事典 現在、ナムコ直営店61店舗では、「ナムコ　スペシャルメモリーGO!　GO!!　大作戦」が行われている。これは、キャンペーン期間中にアンケートの答えることで、様々なプレミアグッズが当たるチャンスが得られるというもの。更に、もれなくメーカー提供の最強エディットレスラーをお店の闘魂烈伝で遊ぶことができる。詳しくは51ページへ。

それぞれの箇所をうまく攻める



頭

頭部を狙った打撃技や、一部のストレッチ技でダメージを与えることができる。比較的ダメージを受けやすい箇所なので、試合中には注意しておかなければならないだろう。

腕

体の中では細い部分に入る腕。ダメージを受けやすく、ギブアップを取られやすい。キーロックなどのストレッチ技でダメージを蓄積されないようにしよう。

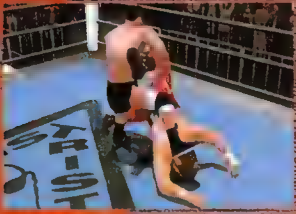
体

スープレックス系の投げ技でダメージを受けやすい。ストレッチ技の場合は、腰を攻撃するものに注意する。以外とダメージを受けにくく、ここへの攻撃でギブアップを奪われることは少ない。クリティカルによるKOも同様。

足

足を攻撃されたからといって、レスラーの移動スピードが遅くなるということはないものの、足に対する攻撃は多いのだ。ただし、投げ技でダメージを与えられるものは少ない。打撃技とストレッチ技に気を付けよう。

部位ダメージをうまく利用するには？



相手の動きを見てかける技を変化させよう！



Sグロッキー

上半身がフラフラと揺れる程度。かけられる技が変化する。試合中盤戦くらいで見られる。



Mグロッキー

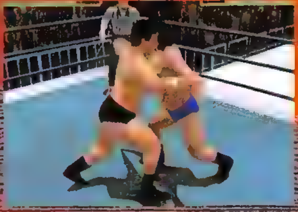
体全体が前後にぐらつく。相手の背後に回り込んだり、大技をかけることができるぞ。試合終盤で見られる。



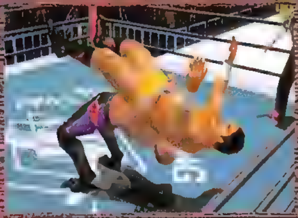
Lグロッキー

ない。どんな技でも決め放題だ。レスラーの体は前後左右にぐらつく。フィニッシュを！

正面から



背後から



闘魂ラッシュで反撃を狙う





レスラーの気合いを現すような闘魂ラッシュ。反撃のチャンスを見逃すなよ！

クリティカルコンボで沸き上がる





ゲー事典 よろけ時間の短いSクロッキー状態の相手は、若干だか投げもストレッチも決まうない状態があるらしく、基本的に打撃技で攻めた方が良いということが判明。もちろん、MやLグロッキーにこういった状態はない。対戦て勝ちたいのであれば、瞬時に見極められるようにしておきたい。

42名の選手達が強さを競う！ 最強は誰だ!?

メインで戦っていく選手を誰にすればいいのか？ 悩みに悩んでしまうほど多い本作。その数は全員で42人（隠しキャラクター7人を含む）。まあ、あまり固い事は考えず気になる[illegible]レスラーの基本性能を見ていこう。

対戦はどこまでも熱く！

そうそうたるメンツが顔を並べ、バチバチと火花を散らし合う対戦。使用する選手のパラメータと技のバランスで、与える（もしくは受ける）ダメージが微妙に変化するのだ。

対戦中は、選手がどんな技を持っていて、どこが要素であるといった特徴を把握して、戦略に組み込んでもらいたい。

登場する選手たちは、新日本プロレス、[illegible]ジャパン、フリー、UFO、[illegible]レスラーのいずれかに所属されている。それぞれ、体重[illegible]が違うのは当たり前だが、体重差によるハンデなどはない。ただし、攻撃で相手を[illegible]にし、攻撃で相手が[illegible]という戦法は、対戦で有効なのだが[illegible]なので、多用しないように。



登場キャラクターが多いため、歴史に残る名勝負を再現することも簡単だ。



Jr.とヘビー級のレスラーが対戦しても対等な試合展開が！ まるで夢のよう。

長州力

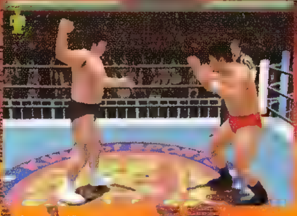


藤波との熱い闘いが頭の中で蘇る不屈の戦士長州。あのカラリアットが！ あのサソリ堅めが！ 今炸裂するのだ！

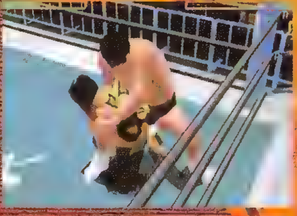
攻めの主軸はリキラリアット

引退後は新日本の現場監督を務め、現在では大仁田厚との試合が噂される長州力。対戦中に心がけることは、[illegible]との激闘を彷彿させる名勝負に尽きる。

試合の流れ[illegible]に欠かせないクリティカル・コンボは、[illegible]リキラリアット。リキラリアット→[illegible]式バックドロップ→リキラリアット→サソリ固めだ。リキラリアットはダッシュ攻撃と[illegible]っているので、試合中のいろいろな場面で狙っていけそう。中でも、リキラリアットからのサソリ固めは、ダッシュからの[illegible]なので[illegible]グも簡単なので、初心者でも[illegible]



ストロングスタイルの象徴である黒タイツがまぶしい。試合前の手首チェックも渋い。



試合の決め手はやはりリキラリアットかサソリで。長い髪を振り乱しながら決めろ！

マサ・サイトー

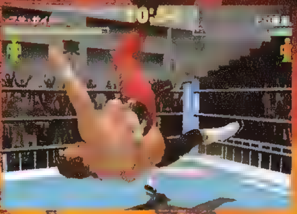


現在では解説者としても人気の高いマサ。繰り広げられてきた数々の死闘や、海外巡業中の伝説は今でも有名。

伝家の宝刀、捻り式バックドロップ

米国マット界で活躍中、プライベートの時間に銀行強盗に出くわし、バックドロップを決めて検挙するなど、[illegible]からもの凄いことをやってきたプロレスラー。[illegible]知識を活かし、[illegible]の解説もしている。

気になるクリティカル・コン[illegible]ボは、主軸として捻り式バックドロップを使う。気合いを入れる→捻り式バックドロップ→捻り式バックドロップ→[illegible]固め2。捻り式バックドロップ→サソリ固めの連系がそうだ。テクニカルなサブミッション[illegible]芸術的なバックドロップで、他のレスラーた[illegible]



このバックドロップは海外の[illegible]で使われたのか？ 気になることがいっぱいのマサ。



大柄な体に似合わず、[illegible]にこなす。動きも意外と素早いぞ。

坂口征二

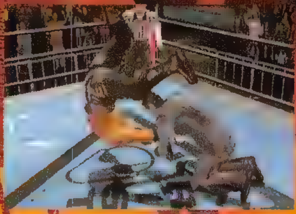


猪木の黄金コンビ時代が懐かしい、新日本プロレス会長の坂口征二。その豪快な柔道殺法は世界に名を轟かせた。

荒鷲が舞い下りる

豪快な柔道技を駆使して、当時は猪木とその名を馳せたが、クリティカル・コンボはこの技。ジャンピングニーアタック→リバースボストンクラブ。アトミックドロップ→アルゼンチンバックブリーカー。アトミックドロップ→リバースボストンクラブがその3つだ。試合の後半で決めていたアトミックドロップが、時代を感じるものの、今でも十分に通用する。

やはり対戦中は、ジャンピングニーアタックからのリバースボストンクラブが使いやすい。ほかの2つは、バック攻撃のアトミックドロップからなので、相手がMグロッキー以上になる後半戦から狙うようにするといいだろう。



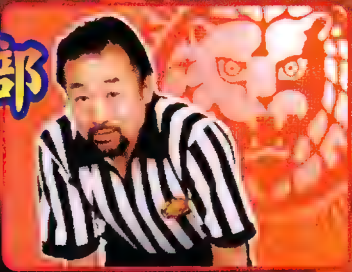
得意の一本背負いを炸裂させろ。みなぎる力強さは現役時代を彷彿させる。



相手のグロッキー状態を確認しつつ背後に回りこみ、アトミックドロップを決める。

ゲー事典 リング上で繰り出されている攻撃は、レバーニュートラル状態でボタンを押して発動する技と、コマンド(上下左右のいずれか)を入力しながらボタンを押すことで出せる技の2通りがある。大技を決めたい場合は、相手をグロッキー状態に追い込んでから技を掛けにいけば良い。相手と向き合っている方向でも技は細かく変化する。

タイガー服部



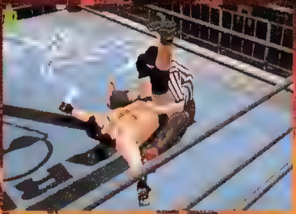
アナウンサーもいればレフリーも参戦する。学生時代に鍛えたアマレスで、新日マットに荒波をたてるのだ！

マナーの悪いレスラーにお仕置きするレフェリー

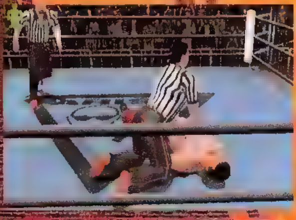
新日本を代表するレフェリーといえば、みなさんご存知タイガー服部。学生時代はアマレスで慣らしていたらしく、使える技はテクニカル[illegible]が多いようだ。

狙っていきたいクリティカル・コンボは、高速タックル→ジャックハマー。右手を小[illegible]

しかし、高速タック[illegible]どれもアピールからえる[illegible]実戦で決めるのは難しい[illegible]



持[illegible]ている技はどれも豪快すぎるほど[illegible]どう見てもレフェリーの力とは思えない。



フォールを取ったからといって、自分[illegible]ウントを数えることは無いので[illegible]

田中秀和



まだ実際に戦っている所は見たことはないが、実はケロチャン(田中秀和の愛称)もリング上で大暴れ。頑張ってます。

言葉を武器にすることができないのは辛い

新日本プロレスを愛する人なら知らぬ者はいない、おなじみのリングアナウンサー。エッセイストとしても[illegible]あり、レスラーの[illegible]いろいろと知っている凄い男だ。

そのためか、持っている技はバリエーションに跳んでおり、使い勝手のいいものばか[illegible]

るのかわからない華麗[illegible]殺法や、駄々をこねて[illegible]うな[illegible]連打からの[illegible]



とにかく面白く闘ってほしい、そう思わせるのは、ケロチャンの人柄からか？



アントニオ猪木



その生活と生き様が、数々の神話を生み出してきたプロレス界のカリスマ。燃えたぎる闘魂をマットに叩き付けろ。

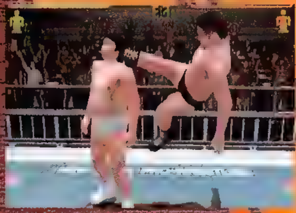
決め手はやはり延髄斬り(猪木)か！

見ているだけで客を興奮させるプロレスラー。現在では新団体U.F.O.を設立し、新たな何かを企んでいる。[illegible]ナックルパート[illegible]など名勝負[illegible]の技が用意してある。プレイヤーの中で[illegible]を、試合の中で[illegible]

[illegible]すべて元祖[illegible]からスタート[illegible]延髄斬り(猪木)[illegible]猪木。元祖延髄斬りの[illegible]リーバーホールドがそ[illegible]



[illegible]引きナックルパートなど[illegible]トンを目指すのも良し[illegible]



決め手はやっぱり元祖延髄斬り(猪木)からのコンビネーションしかないでしょう

SASUKE



紫色の覆面の色からも予測できると思うが、ご存知悪のサスケだ。サスケ組、組長の実力が今明らかになる！

ブーイング上等！ 喧嘩プロレスを見せてやる

普段は美しく華麗に闘っているサスケだが、選手組合との衝突により、反則まみれファイティングスタイルを得とする悪のSASUKEが登場した。急所パンチや目潰しといったテクニ[illegible]も我道を行く。

しかし、[illegible]

[illegible]ニールキック(大谷[illegible]しかないのは、普段の[illegible]サスケを気遣ってのこと[illegible]



普段見ることのできないサスケがそこにい[illegible]リング上で鬼にな[illegible]



ゲー事典 ダメージを負って、特殊操作で起こすだけでグロッキー状態を誘発できるときはかなり危険な状態だ。起こし→ダウンする打撃技を繰り返されるだけで、見る見るうちに体力が奪われてしまう。ただし、連係の途中で闘魂ラッシュになれば、その悪夢から回避することが可能。ほとんどハメです。



肩肘張らずに行きましょう

電車でGO!3 通勤編

LET'S GO BY TRAIN! 3



どのゲームもシリーズが進むと熟練者向けになりがちですが、『電GO！』はちょっとしたポイントを知ればグッと楽に進めていけるのです。敬遠せずに挑戦してみましょう。

確実簡単停車法

『電GO！』を進めていくうえでイチバ～ン大切なのは、持ち時間を多く残すことです。そして、持ち時間の残りを大きく動かすのは何といっても停車に尽きます。気軽に『電GO！』をプレイしたものの、うまい停車方法がわからずに挫折してしまった方も多いでしょう。しかし、停車方法は基本的にどの駅でも同じなのです。一度でも理解してしまえば、あとはいくらでも応用がききます。それならば可能なかぎり、たとえ犬がプレイしても平気なぐらいに、カンタンな方法にしようじゃありませんか。

ッとゆーワケで、そのカンタン停車法ですが……。


どの車種でも時速45キロからブレーキを6に入れるだけで大丈夫！

「走行速度は大体45キロぐらいで惰行しておき、車両に応じた残り距離で一気にブレーキを6まで持っていく」

これだけです。作業が済めば、そのまま放っておいてもほとんど問題はありません。なお、各車両の停止までにかかる距離は右の表にまとめてあります。

シューティングやアクションにたとえるなら、安全地帯でフルオート連射するようなレベルでカンタンなこの方法ですが、2つの注意点があります。1つは電車が完全に停止するまで多少時間がかかってしまうことです。穏やかに走っていてはダイヤはどんどん遅れてしまいます。これでは停車がうまくいっても持ち時間は減る一方です。区間内は飛ばし気味に走りましょう。

もう1つは表の数値はあくまでも目安に過ぎないということです。ブレーキを6まで持っていくスピードや走行速度などによって停車にかかる距離は微妙に変わってきます。

当然、ブレーキを微調整してやる必要があるのです。時速30キロを切ったあたりで電車の動きを見てブレーキの強さを変えていきましょう。実際のプレイでは右の囲みのような感じになりますので、参考にして下さい。


駅構内で消費する時間はあらかじめカバーしておきましょう。

電車の停止までに必要な距離（時速45キロでブレーキ6の時）

関東路線	総武線 209系	……約85m
関東路線	総武線 205系	……約95m
関東路線	中央線 201系	……約110m
近畿路線	山陽本線 207系	……約85m
近畿路線	山陽本線 201系	……約95m
近畿路線	山陽本線 221系	……約72m
近畿路線	山陽本線 223系	……約68m
九州路線	鹿児島本線 813系	…約70m
九州路線	鹿児島本線 811系	…約72m
九州路線	篠栗線 キハ66系	…約100m
九州路線	山陽本線 キハ200系	…約105m

※運転時間帯は昼固定モードです。

カンタン停車法の実際


惰行ができるように、多少の余裕を持たせて減速します。


ダイヤはあまり気にせず、ちょっと飛ばし気味に走らせていきます。


残り距離がちょうどよくなったら一気にブレーキを6にします。


ひたすら放置してもかまいませんが、念のために微調整を行ないます。


最後はギッチリとブレーキをかけて停車。おまけにダイヤもほぼ正確。

ゲー事典 プレイに慣れない内は速度計やダイヤ時刻、残り距離などの数字にばかり集中力を奪われがちです。しかし、ちょっと余裕を持って風景や車内アナウンスを楽しんでみましょう。警笛も遊びで鳴らしたりすると結構いい気分になれますよ（でもやり過ぎはダメ）。

定通ボーナスを狙おう！

関東・中央線の201系や近畿・山陽本線の221系などの快速では、停車駅が少なくなっています。それだけで済むならとても楽に全区間を走破できるのですが、ダイヤや速度制限などの都合でなかなか思うようにはいきません。ここでも頼りになるのは持ち時間です。駅の通過で確実に定通ボーナスを獲得していきましょう。

定通とは定刻通過の略で、要するに画面に表示されている次駅通過時刻と現在の時刻が一致することです。当然、ただ何となく走らせているだけでは滅多に得られません。確実に狙っていくとなると、1秒の間に電車はどれだけ進めるのかを知っておくほうがよいでしょう。しかし、速度計はキロメートル／時で表示されているのに対し、残り距離はメートル単位で表示されています。速度をメートル／時に置き換えて秒単位（3600）で割ってやればよいのですが、わざわざ計算するのも面倒でしょうから、左の表に5キロ／hごとの数値をまとめておきます。これを元に、残り距離から進行速度を逆算して電車を走らせましょう。残り距離が多い内はやや飛ばし目に、少なくなったらゆっくり進めて時間を調整するのがコツです。

最初はほんの少しだけ早めに通過することを目標にして、徐々にタイミングをつかんでいきましょう。くれぐれも無理な減速をしてダイヤを遅れさせてないように気をつけて頑張って下さい。

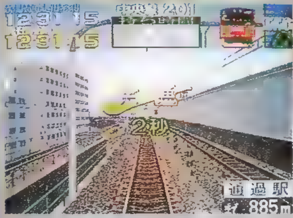
前号と今号の攻略を頭に入れたうえで練習を重ねれば、定通ボーナスを確実に獲得し減点の少ない停車ができるようになるはずです。そうなれば全路線クリアも決して夢ではありませんよ。



大体の見当をつけて、ダイヤより少し早めに走っていきます。



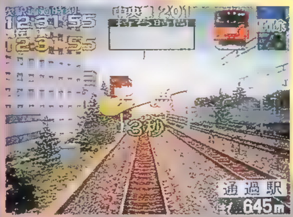
通過地点が近くなったら走行速度を落として時間調整をしましょう。



予定の時刻通りに進むとオイシイご褒美がもらえます。



狙いすぎはかえって危険です。ほどほどにしておきましょう。



連続して定通ボーナスを獲得できれば多少のミスも怖くありません。

秒速(m/s)換算一覧

時速5キロ ……	1.38m
時速10キロ ……	2.77m
時速15キロ ……	4.16m
時速20キロ ……	5.55m
時速25キロ ……	6.94m
時速30キロ ……	8.33m
時速35キロ ……	9.72m
時速40キロ ……	11.11m
時速45キロ ……	12.50m
時速50キロ ……	13.88m
時速55キロ ……	15.27m
時速60キロ ……	16.66m
時速65キロ ……	18.05m
時速70キロ ……	19.44m
時速75キロ ……	20.83m
時速80キロ ……	22.22m
時速85キロ ……	23.61m
時速90キロ ……	25.00m
時速95キロ ……	26.38m
時速100キロ ……	27.70m
時速105キロ ……	29.16m
時速110キロ ……	30.55m
時速115キロ ……	31.94m
時速120キロ ……	33.33m

一挙公開!! 隠し車両出現方法

[illegible]し車両ですが、やはり今回もありました！　関東路線で総[illegible]ハ72系・ゆふいんの森号、7[illegible]4種です。ネットでタイトーのオフィシャルホームページ[illegible]ト接続をしていない方に知っていただくためにもここで公開します。コマンド入力はブレーキのコントロールが決め[illegible]いるのか注意しておきましょう。お金を入れる前にブレーキを解除の位置まで動かして確認するのもいい方法です。

なお、同ホームページ上で開催されている「インターネット　グレート運転士ランキング」は隠し路線にも対応しています。全国の優秀な運転[illegible]ているのかリアルタイムで見[illegible]



コマンド入力に成功すれば、ご覧の通り隠し車両出現します。

総武線201系

1. お金を入れてスタート[illegible]
2. マスコンでゲームモードを選び、スタートボタンを押す
3. 地域選択画面で「関東路線」[illegible]（まだスタートボタンは押さない）
4. マスコンを「関東路線」[illegible]ずに、ブレーキ位置を「1」まで戻して2秒以上静止させる

[illegible]


総武線の中では最も認知度が高い車両ではないでしょうか？



今まであった空欄が埋まって関東路線に新たな楽しみが増えます。

キハ72系・ゆふいんの森号　787系・有明　キハ58系

1. お金を入れてスタート[illegible]
2. マスコンでゲームモードまたは鉄人モードを選び、スタートボタンを押す
3. 地域選択画面で「九州路線」[illegible]（スタートボタンは押さない）

[illegible]せる

[illegible]待つ

7. すると鉄人モードはキハ72系・787系、ゲームモードはキハ58系が出現する。

※キハ66系はゲームモード[illegible]



ゲームモードではキハ66系がキハ58系に変化します。

ゲー事典 これまたホームページに掲載されているのですが、隠し情報です。ゲームモードまたは鉄人モードをプレイ中、停止位置で「EXCELLENT」を獲得すると、次の駅に向かう途中でUFOが出現します。ハッキリ言って「EXCELLENT」は滅多に出せるものではないので、偶然でも見ることができたなら自慢のタネになりますよ。

爆走するマシン！ さまざまな地形、異色のライバル達！ 未来派レースゲーム極まる！

STAR WARS RACER ARCADE

今回は残りのステージ紹介から、初級ステージの攻略まで一気にいくぞ。また、普通のドライブゲームと違ったドライブシステムの解説もするのでしっかり覚えよう。
上級、エキスパートステージはかなり経験を積まないとリタイア確実。初心は無理せずに初級ステージで基本を学ぶことが大切だ。

Text：BHB

エキスパートコース

TATOOINE The Boonta Classic





初級ステージのタトゥーインだが、こちらのステージは映画のシーンで使用された[illegible]のタトゥーインコース。初級コースはこちらのショートコースになっているというわけだ。映画の気分を味わいたい人は上級のコースを選択してみるといいだろう。[illegible]の違いで体験できるぞ。



ブーストポイントは最後の大広場。[illegible]

コース全体の印象だが、初級コースとは全くの別物。[illegible]のコーナーや、ブリッジは存在するものの、コーナーの角度やブリッジの配置が変わっているうえに、また、コースの距離も初級ステージの[illegible]くらい長くなっているのも大きな特徴だ。コースを覚えてミスを無くし、[illegible]

上級コース

MALASTARE Pixelito Challenge





トンネル内は急カーブの連続！ 壁にぶつからないようにブレーキが必要。

[illegible]の未来ステージといった[illegible]のコース。上級コースだけに完走[illegible]になっている。複合コー[illegible]リングのテクニックが非常に大きく左右されるので、基本をしっかり押さえておかないとリタイアは確実。急なコーナーがあるところでは、しっかりブレーキングし、壁にぶつからないように注意しながら曲がろう。

全体の流れとしては、タイトなコーナーのあとに、トンネル内の急カーブの連続、そしてホームストレートというように3つに分けられているのが特徴。ブーストの使いどころは[illegible]



長いホームストレートは、ブーストの使いどころ。[illegible]

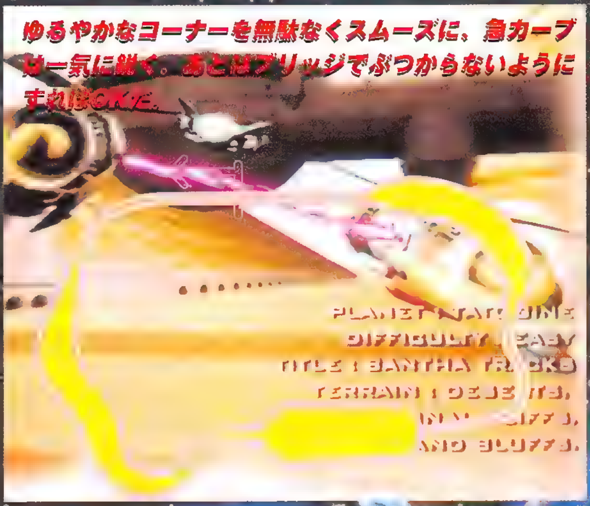
ゲーム用語 [illegible]

細かくスムーズに曲がれ！

ステージ攻略 初級編

TATOOINE BANTHA TRACKS

ゆるやかなコーナーを無駄なくスムーズに、急カーブは一気に抜く。あとはブリッジでぶつからないようにすればOKだ。



ホームストレート後の連続したゆるやかなコーナーは、大きくレバーを引いて曲がるのではなく、なるべくレバー操作をしないように細かく動かして連続コーナーを直線的に抜けるのが理想だ。コーナーを曲がるということは、片方のエンジン出力を下げることになる。ということは、スピードが落ちるので、直線が一番速いのだ。



ゆるやかなS字コーナーは、真ん中を直線的にラインをとるのが理想的。

壁との接触は避ける

初級コースの難関は渓谷の連続コーナーと最後のブリッジ。渓谷のS字コーナーは、最初のコーナーがキツくなっているので、最大の曲がり角度で一気に曲がる必要がある。このとき、コーナー進入の少し手前からレバーを引けば、ノーブレーキで曲がりきることができるので、タイミングをつかむことが大切。当然壁にぶつからないようにすることも忘れないこと。

渓谷をクリアするとすぐにブリッジが見えてくる。最初のブリッジをくぐると、左方向にゆるいカーブを描くように配置されているので、後半までは左レバーを少し引いておけばOK。カーブ終盤の3番目にあるブリッジから角度がきつくなるので注意しておこう。



渓谷の急カーブ

コーナーの少し手前からレバーを引く感じで、一気に曲がろう。タイミング重視。



連続ブリッジ

左側に曲がることを意識すること。また、最後のブリッジでブーストするといい。

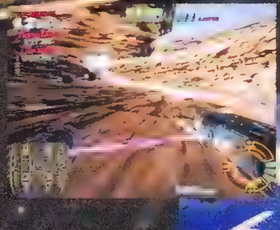
ワンポイント

速く走るためのアドバイス

どうしたら、速く走れるのか？　誰もが思う疑問をここで紹介しようと思う。このゲームは、両方のレバーを前に倒している状態が全開。レバーを引いているときが減速という感じになっている。

しかし、曲がるときにはどちらかのレバーを引かなければならない。つまり、曲がるときには必ず減速し、急角度で曲がればそれだけ減速率は高くなってしまう。

そこで、コーナーを曲がるときはなるべくレバーを引かないように曲がるのがベスト。また、急カーブでは、曲がった後にイチ早くレバーを前に倒して、全開状態にすることが大切だ。コーナリング中もフラフラするのではなく、ピタッと角度を決めてスムーズに曲がれば、ロスが減るので速いぞ。



急カーブ後に、いち早くスロットル全開状態にすれば、その分スピードは上がる。

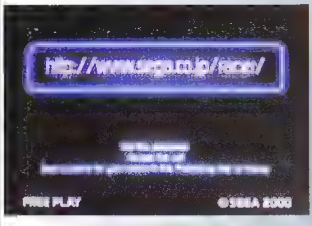


ゆるやかなコーナーは、なるべく角度をつけないように曲がるのがベスト。

タイムアタックネットランキング

スターウォーズレーサーアーケードのネットランキングを開催することが決定した！　完走時に表示されるパスワードをメモして、指定のアドレスにアクセスすると、自分のタイムのランク付けがされるのだ。

パスワードは、プレイしたコースを3位以内で完走しないと表示されないので、注意してほしい。「完璧な走りができた！」という人は、パスワードをメモって、どんどん参加して自分のランクを確かめてみよう。



まずはデモ画面中に表示されるアドレスをメモってアクセスしてみよう。



完走時のパスワードは必ずメモっておくこと。タイムを覚えていてもダメだぞ。

ゲー事典 タイムアタックネットランキングURL：http://www.sega.co.jp/racer/



あの北斗七星のように輝くんだ！

遂に最終回！ ラオウを倒せ！

Punch Mania 北斗の拳

遂に見えた上級ステージ！　中級までとは比べ物にならないほどの強敵ぞろいだ！　全身全霊で挑め！

世紀末救世主編



上級ステージは1人目からして油断できないぞ。中級ステージをクリアした人でも、1人目のジャギに瞬殺されてしまうほどだ。体力を鍛え、気合いを入れて筐体に向かえ！

対ジャギ

奥義なし：一定時間に65発叩き込め！

上級ステージ最初の相手だが、[illegible]としては中級の[illegible]以上！　1人目だからといって手を抜くと、奥義に到達する前に負けてしまうだろう。

奥義まで到達すれば、クリアはできるはず。65発は若干苦しいが、ここでつまづくようでは、先が思いやられるぞ。最初から全開だ！



上級で、攻撃に使う残パンチ。ココからはパターンを覚えないとキツい展開になるぞ。

対アミバ

残悔積歩拳：左右のパッドが上から下に順番に回っていく。

トキの偽物のくせに、かなりの強敵で、このパッドのパターンを覚えないと、クリアは難しいだろう。また2個同時パンチが多いので、そこの見極めも重要だ。

奥義も意外と難しく、左右のパンチを交互に出していくテクニックが必要だ。

対トキ

北斗天帰掌：出てきたパッドをタイミング良く叩き、出現したゲージを一定以上溜める。

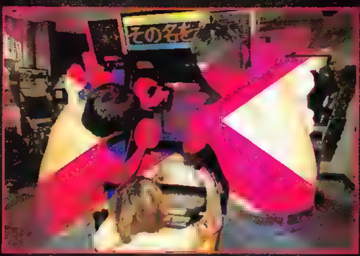
おそらく、ここが最大の難所となるだろう。トキがなかなか倒せずに、あきらめてしまう人も多いはずだ。

奥義発動はタイミング良く出てくるパッドを叩くのだが、スピードが徐々に上がるうえ、ミスするとゲージが減るので、要注意だ。

対リュウガ・ラオウ

トキを倒すと、ユリアの兄であるリュウガ、そして最後には最強の男、ラオウが控えている。

この2人の強さは半端ではなく、ラウンド開始十秒足らずで負けることもしばしば。勝つにはパッドのパターンを覚えることは必須で、猛連打のできるパンチ力も必要になる。その強さは、自分の目で確かめてほしい。



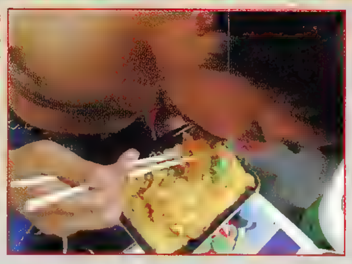
ラオウに100発叩き込むのは至難の業！　だからといって、3人で叩くのは反則だし、危険なのでやらないこと！

パンチマニア108の約束！

パンチマニアは非常にハードなゲームである。上級へのチャレンジとなれば、なおさらのこと。アルカディア編集部の推奨する108の約束を守って、快適に遊んでくれ！　残りの105の約束は、また今度。それじゃ！

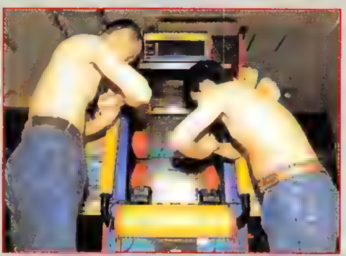
約束その1

プレイする日は、朝食をとること。朝食を抜くと、パワーが出ないぞ。



約束その108

ゲーム終了後は、筐体に向かって一礼するべし。以上！



約束その7

パンチマニアをプレイするには、基礎体力が重要。日々鍛錬を積もう。



ゲー事典 パンチマニアは108の約束でも述べたように、非常に体力を消耗するゲームだ。中級ステージを気合い入れてプレイすれば、かなりのカロリーを消費するはず。DDRと交互にプレイすれば全身運動となり、ダイエットになるに違いない！　「パンチマニア・DDRダイエット法」だれか試してみない？　成功したら、編集部まで手紙をください。

カニも釣れるんだよ!!



今回は『セガ マリンフィッシング』に隠されている要素を一気に紹介! 隠しタイムボーナスの獲得条件も必見だ。

担当:SHO部長とメスト釣り部

隠しタイムボーナス

画面をよく見ると、海面に浮遊物が漂っているのが分かるはず。この浮遊物こそが、タイムボーナスの鍵をにぎっているのだ。

ヤシの実とビン

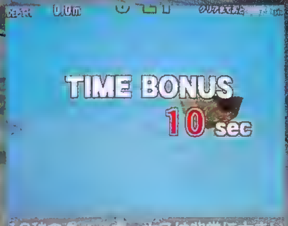
ゲーム中、タイムボーナスが存在するステージは浅瀬と沖の2つ。この2つのステージには、水面に浮遊物が浮いているのが分かるハズ。浅瀬にはヤシの実が、沖にはビンがそれぞれ浮いていて、その浮遊物にルアーをキャストして当てるとボーナスが入る[illegible]

[illegible]

投げる時には、流れる場所を[illegible]

うまく[illegible]

ボーナス[illegible]れる

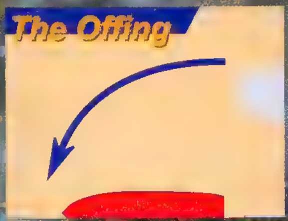


10秒のタイムボーナスは非常に大きいが、1発で決めない[illegible]



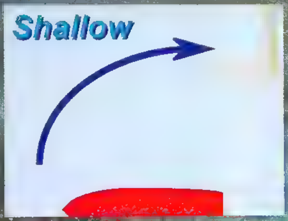
うまく[illegible]させれば、画面上にHITの文字が表示されるので、すぐ分かる。

●ビンの流れパターン



ビンは、沖の方からボートの左側に流れてくるので1匹釣ってから狙えばOK。

●ヤシの実の流れパターン



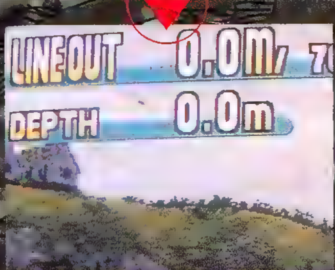
ヤシの実は左側から[illegible]、奥に向かって流れていくので、早めに[illegible]おう。

最終ステージにUFO出現!

最終ステージの大物の隠れ家でも、条件を満たすとUFOが現れ、タイム10秒ボーナスという隠し要素がある。その条件とは、キャスティングマーカーを灯台の真下に数秒合わせるというもの。すると画面の左側から白いUFOがピューッと飛んでくる。画[illegible]に+10秒といった表示はでないけど、しっかりプラスされているので[illegible]しておこう。



キャスティングマーカーを灯[illegible]下に合わせて[illegible]つと。



白いUFO出現! あっという間のできごとなので、見逃さ[illegible]ように。

カニを釣ろう!

魚とのファイト中にしばしば見つかるカニ。実は特定の条件で釣ることができるのだ。

本当に釣れるのか? と思えるほど小さなカニをGET[illegible]

それにはいくつかの条件があ[illegible]

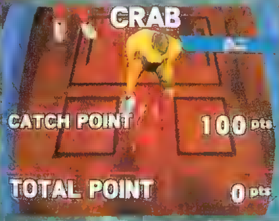
まず、ルアーは必ずメタルジグでなければならないとい[illegible]

[illegible]ジは浅瀬と沖だけということ。

[illegible]いるポイントが分からないと

釣[illegible]

触[illegible]



釣り上げたときのカニの動きがみょーにカワイイ。水槽で飼うか?

浅瀬のカニポイント

浅瀬でカニのいるポイントは、右側の手前。奥に見える小さな[illegible]ヤシの木を目印にすると[illegible]りやすい。この付[illegible]投げれば、赤いカ[illegible]できるはず。それで[illegible]前にルアーを落とさないと反応しないので、あとは[illegible]ントを絞ろう。



ボートから右側に移動したところがカニのポイント。

沖のカニポイント

沖でのカニポイントは、ボートから少し右にある2つのブイの近く。その左側のブイから少し左に移動した底[illegible]のだ。ただ、見つける[illegible]

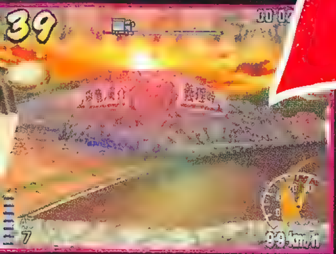
[illegible]



ブイの下にある岩場地帯にカニがいるが違う魚が釣れちゃうのよ。

ゲー事典 **トロフィーよもやま話:** ゲーム中、大物(業界では「トロフィーサイズorフィッシュ」と呼ぶ)を釣り上げると、ランディング後やゲームオーバー時に何位にランクされたかが表示されるが(3位まで)、参考までに日本記録など。ブルーマーリン=260kg(ライン80lb.使用)、GT=45kg(同50lb.)。しゅ、しゅげぇ! ちなみにバスの全一は70cm.7kgなのね～。(釣り部)

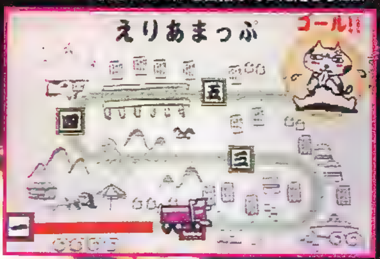
トラック狂走曲™



担当：他渕健高

義理と人情車体に乗せて、天下御免の疾走街道。ナムコが放つ超弩級本格派ヒューマニズムドライブゲームが、ここに堂々見参！　コインを入れネェ奴ぁ～人間じゃねぇ！　なーんていってみたりして

その先には、生死をかけた命懸けポイントがあるぞ



4人の個性派トラッカーの中から一人を選択し、ゴールを目指してひた走ろうZE!

人生凝縮

小学校の卒業文集を紐解けば、そこには、光り輝く一文を見出すことができるだろう。

「将来はトラック野郎になりたいナ（はぁと）」

そう！　全国のタイニーキッズの憧れの職業、それが「トラック野郎」DA！

日本全国津々浦々、仁義まかせに北から南。流る真心荷台に詰めて、人情列島ひた走る！　君も一度は憧れたことがあるだろう、「トラック野郎」によ!?

え？　ない？……そう。ならいいや。この件は無かったことに。

なーんて、ちょっぴりダウナー系入りつつも、今回皆様にお勧めしたい痛快ビデオゲームはコレ！　ナムコ謹製本格アートトラックゲーム「トラック狂走曲」！

演歌界のヌーヴェルバーグ・冠次郎のロック演歌にのって、全5ステージを大走破。全編に漂って漂いまくる愛と哀しみのドラマが、否が応にも全プレイヤーの胸を打つこと必至！

せちがらい世の中で戦い傷つき疲れ果てたゲーマー諸氏はすべからくプレイせねばならんゲームであること間違い無しのドライブゲームと言えよう。いやマジで。

コイツら熱過ぎる！　夢街道を突っ走る、銀河の戦士たちを大紹介！

鷲尾・クリスティーヌ・花江

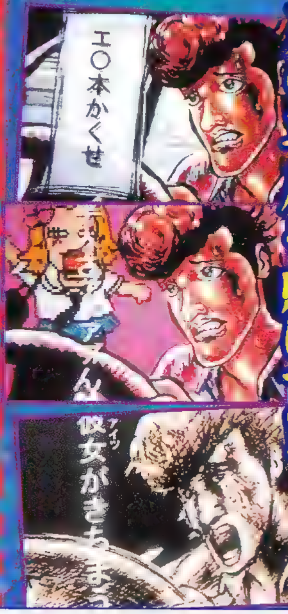
大切なパパリンに逢うために、花江は愛車・Frower Eagleで街道をひた走る！
残された時間は少ない!!　急ぐデース！



マイスイート・パパを探して!!

不知火隼人

アイドルマニア・隼人には大切な彼女がいた。しかし！
彼女の突然の来訪により、エ○本の存在がばれちまう！　ピピピピンチ！



男の尊厳を賭けて!!

御前崎ハルカ

明日は愛猫・サクラのお見合い。「こうしちゃいられないわ！」
ハルカの愛車・黒紫夢想は敢然と走り出した！



明日はサクラのお見合い!!

車輪虎吉

明日は息子・虎太郎の授業参観。「こうしちゃいられねぇ！」　漢・虎吉は、愛車・車輪神（ワッパシン）で風になる！



待ってろ!!　虎太郎!!

ゲー事典　画面を見てもらっても十分わかっていただけると思うが、この「トラック狂走曲」は、至るところに常人の理性の範疇を超える「濃さ」が漂いまくっているのだ！　特にキャラ毎のエンディングは必見！　不知火隼人のＥＤは、ナムコ広報の新井さんですら取材室を逃げ出すという壊滅っぷり。しゅごーい。

街道ルールを紹介 ステージ1を紹介しまっせ

[illegible]

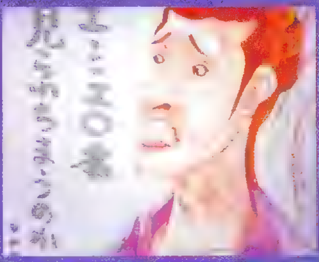


時によっては、最初から任意にトラックを選択できることもある。

出題される質問に答えることによって、キャラクターが決定する。







このゲームでは、タイムアップの他にもゲームオーバーになる場合がある! 襲い来る危険の前に尊い命を散らすことのないように、安全運転を心がけよう。







コースの至るところに、漢を試す「度胸ポイント」と呼ばれる隠しポイントが存在する。一般的に「危険地帯」に隠されているので、是非探してみやう。



ライバルトラック「悪鬼」が襲来と登場! 公道の無法者を、体当たりでブチのめせ! ちなみに、後ろから当たるより、車体の横から当たった方が効率がいいぞ。



対向車にぶつかると「天罰」が下ってタイム減少! 大型車になればなるほど天罰覿面! 同じ車線を走っている車は、ホーンを鳴らせば左に寄るぞ。



チマチマしたハンドルさばきじゃあ、この暴れ馬を手なずけることはできねえぜ! ダイナミックに!



景気付けにアセトンキメるか……なんてジャンキーはハンドルを握る資格はねぇぜ! ダメ、絶対。



景気付けに飲酒運転……なんて奴はハンドルを握る資格はねえぜ! いつでもシラフで安全運転だ。

すべてが豪快、すべてが任侠のこのゲームをプレイするにあたっては、それ相応の覚悟をもって臨むが吉! てなわけで、トラックプレイングワンポイントDA!



トラック野郎 望郷64番星

ゲー事典 「トラック狂走曲」は、全編イロモノゲームと思いきや、タイムアタックをしても「熱い」ドライブゲームに仕上がっている。豪快なハンドルさばきだけではなく、時には緻密な走りが要求される箇所もあり、緩急つけた走行が必要とされるゲームだったりするのだ。まぁ、小手先のテクニックは置いといて、勢いと気合で遊んでも十分面白いけどな!

BATTLE GEAR 2

緊急速報!!ファン待望 バトルギアの「2」が発売される！

お待たせしました！ ファン待望の「バトルギア2」が ついに発売されることになったぞ！ 今回の速報では新しくなった ところを紹介だ！

ついに登場！「バトルギア2」

お待たせしました！ 昨年大ヒットした国産車を[illegible]なドライブゲーム『バトルギア』の続編が、ついに発売されることになったぞ！

前作が盛り上っている最中から熱望されていただけに、ようやくの登場という感もあることの『バトルギア2』。しかし、これはファンであるプレイヤーたちを必ず満足させるために必要な熟成期間であったのだろう。

気になる続編の内容だが、まずは車。前作で人気のあった車種を残しつつ、前作から今作までに発売された新型またはマイナーチェンジ車を新たに追加し、国内の6メーカーから、なんと29台が用意された。これらのマシンで新たなレースシーンが展開されるぞ。

コースはすべて一新され、難易度別に超初級、初級、中級、上級、超上級、[illegible]

[illegible]ドのゴーストカーモードも存在するぞ！



コレはイメージCG。[illegible]トの予感がするショットだ。

注目はやはり新しく加わった車種!!

[illegible]

[illegible]タからはアルテッツァ、MR-Sそして新型セリカが用意され、ニッサンはR34のGT-R、新型のシルビア、ホンダからはFRスポーツオープンのS2000が登場だ。ミツビシとスバルは、どちらもWRCで活躍する最新のマシンを2台ずつ用意。マツダからは熟成が進んだ最新のRX-7が参戦する。

前作で速かった車も残っているので、しばらくは車の選択で悩むことになるかもしれない。

さらに磨きのかかったCGにノリノリのBGM。そして新しいコース、新しい車がキミの挑戦を待っているぞ。

今年の夏は気合入れて『バトルギア2』で走ろうぜ！





このコックピットはホンダのS2000のもの。カッコイイ！

車種選択（国産6メーカー、合計29車種）

車種	クラス
トヨタ	
スープラRZ	Class A
カローラレビン GTV Apex	Class C
スプリンタートレノ GT Apex	Class C
カローラレビン BZ-R	Class C
セリカ GT-FOUR (ST205)	Class B
セリカ SS-2 (ZZT231)	Class B
アルテッツァ RS200	Class B
MR-S S Edition	Class B
ニッサン	
スカイライン GT-R (R32)	Class A
シルビア K's (S14)	Class B
180SX Type-X	Class B
スカイライン GT-R V-Spec (R34)	Class A
シルビア Spec-R AERO (S15)	Class B
ホンダ	
NSX Type-S	Class A
シビック Type-R	Class C
インテグラ Type-R	Class A
S2000	Class B
ミツビシ	
ランサー GSR EvolutionⅢ	Class A
ランサー GSR EvolutionⅣ	Class A
ランサー GSR EvolutionⅤ	Class A
ランサー GSR EvolutionⅥ	Class A
ランサー GSR EvolutionⅥ トミ・マキネンEdition	Class A
マツダ	
ロードスター A-spec1.8	Class C
ロードスター 1.6	Class C
サバンナ RX-7∞	Class B
RX-7 Type-RS	Class A
スバル	
インプレッサ WRX Type-RA STi VersionⅥ	Class A
インプレッサ WRX Type-R STi VersionⅥ	Class A
インプレッサ 22B STi	Class A

青文字が前作から引き続き登場する車で、赤文字の車が新車、緑文字がマイナーチェンジした車だ。ひとりでプレイするときは、セレクトした車と同じランクの車が敵車になる。

ゲー事典 今年も「バトルギア」で熱くなる季節がやってきたぜ。次号から攻略がスタートする予定なので、ゲームセンターの登場とあわせて楽しみに待っていてほしい。



ゲー事典 ビスコの新作は、何と異色の戦国シューティング。「キャプテントマディと武蔵巌流記を足して2で割った感じなのか〜!?」と油断させつつも、画面写真を見る限りではかなり期待できそうな一品である。つーか孫市萌え〜。（ニセ田洮健康）

メダルゲット・実録編！

メダル「始めてみよう」物語

取材だからといってメダルをタダで借りてはいけない。今月はジャーナリズムに立ち返り、メダルゲームの真実を報告したいと思うのであった……。

真実の報道を……だったら自腹!!

メダルゲームを紹介するとき、間違いなく無料で借りたメダルを使用している……。身銭を切らず手に入れたメダルで、メダルゲームの真の姿を伝えることができるのか？　メダルビギナーの読者に役立つ情報を提供できてるのか？　これが、我々アルカディアメダルチームが、常日頃から抱える問題なのであります。

というわけで、「メダル始めてみよう物語・実録編」をお送りします。担当編集・Kが自腹を切ってメダルコーナーに突入し、メダルゲームの実態をお伝えします。ウソ偽りのないデータを参考に新たなるメダルライフをスタートさせてください。



メダル貸機に吸い込まれていくK所有の夏目漱石像。あっという間に50枚のメダルに変わったのでした。

1stターゲット　ポッチーストライク



「実録編」に最適なジャンルといえばコレ。いかにもメダルゲーマー御用達という雰囲気のスロットマシンです。ナゼかって？　理由は簡単。やはりメダルゲームの起源はカジノ、カジノといえばスロット、メダルゲームの基本に敬意を表するからです。では、自腹メダルの半分25枚を持って、『ポッチーストライク』から挑戦しましょう。



ズラリ並んだ25枚(クドイですが自腹)。何枚に増えるかどうご期待！

1～3枚いずれかのメダルをベットして(賭けて)スタート。高速でリールが回転、勝手にストップ。特にやることは無いのですが、リールの並びに一喜一憂してしまう担当K。やはり自腹だから？

そして迎えた8ゲーム目、「来た！　リーチィィッ」オッズ(配当)50枚のオールアニマルだ。この待ち時間の緊張感もメダルゲームの味！　Kのムネは期待に高鳴り、両眼は血走るのであった。

その結果や如何に？



パンダが出れば50枚ゲット！　なんだけどな……。

やっぱり、いくら何でもそう簡単には当たらないのでした。しかし、25枚の少ない元手でも期待は持てる、気合いを入れなおすのだっ!!

そして開始から15分が経過。少額の当たりはあったものの、全17ゲームを終えた時点でKのジバラメダルは手元から完璧に消え失せたのでした。

ココまでの実録プレイデータ	
[illegible]	約15分
[illegible]	17回
[illegible]	たったの2枚
[illegible]	25枚

これではどうしようもないので第2ラウンド。残り25枚をつぎ込む。すると、来ましたよ、当たりラッシュ!!　まず、ホネマーク揃いで10枚ゲット、さらに同じホネマークで50枚、とどめは前回ハズレたアニマル3つで50枚!!　総メダル数97枚まで増えたのです。拍手！

さて、こうなるとメダルの次なる妙味「やめどき」を堪能できます。Kは背後で見守るシグマ広報T氏の手前、アルカディア魂を見せねばならぬ、とばかり勝負に出ました。

その結果は……　実録データを見てみましょう。



ハムスターにカラスにパンダで、さらに50枚!!!

ホネマークで10枚!

同じホネが揃って50枚!!



1時間にも渡る攻防の末、『ポッチー』とは引き分け。

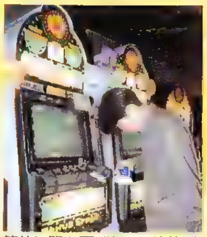
ポッチーストライク実録データ	
[illegible]	約60分
[illegible]	興奮して忘れたおよそ70回
[illegible]	50枚(しかも2回)
[illegible]	強気が裏目に出て…50枚

2ndターゲット　ウイニングホイール。ボーナススピン・エックス



残り50枚(1時間遊んで損してない!)を手に挑戦するのは、ビデオスロットの『ウイニングホイール　ボーナススピン・エックス』。ラインが揃った後のダブルアップゲームでメダルを倍々に増やすのが基本です。

Kは小オッズながらそこそこリールを揃え、ダブルアップに挑戦したけれども、「当たりメダル2枚が4枚になっても納得できない!」とゲーム開始から1時間が経過してジバラを忘れたらしく、ダブルアップゲームは続けるわ、1ゲームに10ベットするわで、あっさりと、討ち死にを果たしたのでした。



筐体に頭を下げるK。筐体が胸を張っているような……

ボーナススピン・エックス実録データ	
[illegible]	約15分
[illegible]	あっという間に15回
[illegible]	20枚(ダブルアップゲームで取り逃がす)
[illegible]	大笑いの0枚

ゲー事典　突然ですが、街頭電脳遊戯検定試験・番外編。「ポッチーストライクは、○リール○ラインメカスロットである。○に入る数字を足した数字を答えなさい」。先月号を見てれば簡単ですね、答えは3＋1＝4です。

3rdターゲット ウィニングホイール スーパーホットセブンス



そして、50枚当たりの興奮が冷めやまぬうち、またスリーセブン!! そしてルーレット数字は泣く子も黙る、泣いたはずのKも笑い出す100枚! なんと最初に無くした分まで回収だ。当たればデカイぞスロットマシン。

実録であるが故に感情的になるもので、「こんな中途半端でやめるわけにはいきません」と、Kはさらに自腹を裂きました(メダル50枚)。そして、「得意ジャンルはメカスロットなのだ」と明らかな負け惜しみを放ち、『スーパーホットセブンス』へ向かった。

ベットするごとに有効ラインが増えるスロットなので、5枚マックスベットが基本。そうするとチャンスはたったの10回。すぐ終わるに違いないという周囲の期待のなか、Kは驚いたことにスリーセブンを出しやがったのです!! すると筐体のルーレットが回転、50のランプが光り輝き、クレジットが75に跳ね上がりました。ちなみに50枚はルーレット最低数だけど、元手の少ないKにはこれが「ジャックポット」となったのです。う〜〜ん、実録は小説より奇なり!

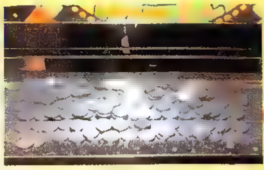




ジバラメダルをすべて回収! 間違いなく圧勝です。

スーパーホットセブンス マジで実録データ

	約15分
	たったの20回
	下世話な数ですが 2000円分
	ちょっとした重さの 130枚



とりあえず大台に乗ったので払い出しの音を楽しんでみる。100枚を越えると、ちょっと大きめのメダルカップが必要になるぞ。



「WIN100」の文字を。

4thターゲット リベンジ?!

「どうしても復讐せねばならない時、人生においてはよくあります。それはゲーセンでも同じです」と言い残し、Kは惨敗を喫した『ウィニングホイール ボーナススピン・エックス』に立ち向かう。

今回のKは、5枚ベットで勝負、当たってもダブルアップゲームは控えめと慎重な路線でチャレンジです。

がっ! 20分後にKのメダルカップはカラ、手の中にある1枚のみになってしまったのです。そして、最後の1枚をベットすると、中央リールに「ジョーカー」がフラフラ。あきらめムードのKは筐体にしがみつく執念を見せるも、愛しのジョーカーは、出ては引っ込むというふざけた動きを繰り返し、視界から完全に消えたのでした。崩れ落ちるK、お疲れさんでした。ちなみにジョーカーが出るとメダルが必ず当たるフリーゲームがスタートします。

メダル始めてみよう物語 実録編・最終データ

	約2時間
	200回以上
最高獲得枚数	燦然と輝く100枚
	預ってもらえない0枚
	2000円
	ゲーセンに領収証ある?



これぞまさしく返り討ち。オチとしては完璧!

GF池袋東店・Y崎店長のビデオスロットアドバイス!

一、波を見極めてベット数を変えるべし



取材協力店舗 ゲームファンタジア池袋東店



2階のメダルフロアはホントにカッコイイ。しかも珍しいメダルゲームも揃っている。メダラー必見!
東京都豊島区東池袋1-41-4
池袋とうきゅうビル1〜2F
TEL：03-3980-5404

メダルビギナー必携!! シグマのメダルクーポン券を入手せよ!





『ゲームファンタジア』『ロン[illegible]で[illegible]メダルゲームビ[illegible]向けのイベントが開催[illegible]ているぞ。

イベントタイトルは、『M-[illegible]幕第1戦 ルーキー誕生』。[illegible]は何と年間を通して行なわれるイベントで、GWから6月30日まではその一発目として[illegible]いるの[illegible]向けという雰囲気の「ルーキー誕生」だけど、これは、サービス[illegible]ー1クーポン」を[illegible]トできるというありがたいイベント[illegible]

「M-1クーポン」は10[illegible]綴りに[illegible]にメダルゲームの写真と遊び[illegible]離して、スタッフに渡すと、そのマシンのインストラクシ[illegible]メダルもタダでもらえてしまうのだ。しかもクーポン券の[illegible]っていて、抽選でオリジナル[illegible]るぞ。スタッフに渡せば応募したことになるので経済的だね。クーポンの入手方法だけど、これがスゴイ。ただシグマのゲーセンに行けばよい。無料で配布してあるものなの[illegible]るらしいので急いでね。ちなみにサービスは1日1回限り[illegible]い詰めよう。

ゲー事典 ビデオスロットミニアドバイス。倍かチャラか、運命の分かれ道となるダブルアップゲーム。倍は嬉しいけどやっぱりリスキーだ。そこで、最近のマシンに付いているハーフダブルゲームがオススメ。獲得メダルの半分はキープしといて、残りでダブルアップゲームをするというありがたい機能だ。コレを使ってれば大ケガはしないかも。

せまるショッカー～ 歌いながら遊びましょ

THE STRONGEST MASKED RIDER

仮面ライダー



●回転するリール(ドラム)が3個、有効ラインがヨコ・ナナメに計5本ある「3リール5ライン型」。3枚マックスベットで全ラインが有効に! ライダーキックの3個並びでビッグボーナスを目指せ!!





●ドットマトリクスのインフォメーションボード。これまでの大当たり回数、当たりハズレの波を示すスランプグラフなどのデータを教えてくれるスグレモノだ。
また、ビッグボーナス後の宝探しゲーム(写真下)でJACKPOTのアルファベットを集めると、貯金されていたJPメダルをすべてゲットできるぞ!

パチスロビギナー向け!!

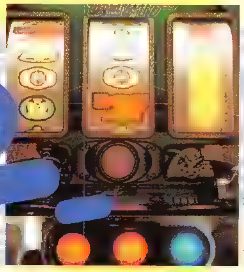
最近のメダルゲーム一番人気がパチスロシリーズであることを知ってるでしょうか？ ゲーセンで練習して、パチンコ屋で本番、というユーザーが多いのです。

パチスロメーカーでもあるサミーは、ゲーセン向けメダルゲームを「パチスロレボリューションシリーズ」として数多く出している。今月紹介する『仮面ライダー』はその第6弾で、何とビギナー向け機能が追加されている。パチスロのポイントは、回転するスロットリールのマークを見切って止める「目押し」なんだけど、そのタイミングを教えてくれる「目押しアシスト」が搭載されているのだ。コレさえあれば、メダル&パチスロビギナーでも、パチスロを存分に楽しめるぞ。

3バージョンで楽しめる!!

[illegible]

青い光がアシスタントだ



●ビギナーにはありがたいアシスト機能。リーチの時、赤いストップボタンが、ほんの一瞬だけ青に変わるときがある。目的のマークが有効ライン上に現れる瞬間だ。青く光った時に押せばBINGO! ってこれも簡単な目押しなんだよね。

音と光の予告アクションが……

CHERRYCUBE

ひたすら予告を待つべし!!

今月のメダルコーナーはスロットマシン特集みたいになってますね。というわけで、タイトーもパチスロシリーズを出しているんです。

この『チェリーキューブ』も目押しが苦手という人に親切な機能が付いている。リールのデザインなんだけど、「ブランク絵柄」という何もないような場所があるので、狙うべきマークがとっても見えやすくなっているのだ。これで、目押しタイミングを修得できるぞ。それから、「予告アクション機能」もおいしい。音やランプなどいつもと違うことが起こったら、今まで以上に気合いをいれるべし。最高500枚を手にすることができるかも。

「チェリーキューブ」リールマーク!!



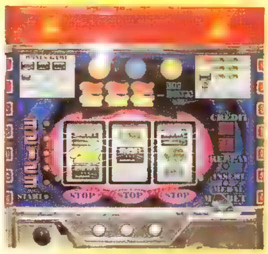
●ブランク絵柄のおかげで他のマークがめちゃくちゃ見やすいぞ。ブランク絵柄をそろえても、もちろん当たりなのだ。



●スロットをこのパターンで止めれば、ボーナスに1歩近づく。コンパネに書いてあるから、頭にたたき込んどくべし。

予告アクションでビッグボーナス!

[illegible]



●これも3リール5ラインスロット。メダルを投入して、ストップボタンの横にあるレバーを倒せばゲームスタートだ。



●大当たり回数、スロット回転数のデータ表示もある。ボーナス中は獲得枚数が表示されるぞ。ちなみに取材中は372枚を獲得できたのだ。タイトーさんに預かってもらってます(ウソ)。



ゲー事典 「遊び方ワカラナイし、もったいないし」で少ない金額でメダルを借りる人が多いと思う。でも、難易度設定やゲームルールを考えると1000円分位が妥当のよう。1回に1000円? と思うかもしれないけど、コレくらい投資すれば初心者でもメダルを増やせるゲームが多いのだ(たぶん)。ゲーム種類も多いし、メダルで1日遊んでられるかも。

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

不景気でんな。景品とってまっか？　今月はリモコンやらマッサージ器やら人気高そなモンばっかだっせ。獲りに行ったってや〜〜！

ひとあしお先にフィギュアで

ついに情報が聞こえ始めたアーケード版『CAPCOM vs SNK』。待ちきれん！と叫びたい気持ちは分かるけど、稼働するまでは自宅でシミュレーションをしよう！というわけで、今月はプライズ版のポケットフィギュアがオススメいち押し。フィギュアの身長は6.5センチくらいで、正三角形の台座に乗っているから対戦しているようにもレイアウトできるぞ。京・庵・ナコルル、リュウ・春麗・さくらと全種類そろえて、『CAPCOM vs SNK』ワールドを完成させよう。

SNK vs. CAPCOM ポケットフィギュアVS

●全6種類 6月登場　●発売元：バンプレスト



オススメの一品

ルパン三世 サウンドアクション リモコンカー

●全2種類 6月登場
●発売元：バンプレスト

ルパンが運転して、次元が身を乗り出して44マグナムで狙撃！　ファンにはたまらないシチュエーションが再現されたリモコンカーだ。しかも、ピストル型コントローラの銃声に反応して前進&バックする仕掛け付き。銃声が響くと、ルパン&次元がやってくるなんてオシャレなインテリアだぞ。



北斗の拳 しゃべる！　電動秘孔突き

●全2種類 6月登場
●発売元：バンプレスト

「おまえのココがこっている」「おまえはもうほぐれている」としゃべるケンシロウの電動秘孔突き。一般的にマッサージ器と言うのかもしれないけど、「秘孔突き」と呼びたくなるアイデア商品だ。これでキミも「北斗百烈拳」を味わうことができるぞ。「あべし」「ひでぶ」とつぶやきながら使おう。



Wacky Races スーパージャンボレザーぬいぐるみ

●全2種類 6月登場
●発売元：セガ・エンタープライゼス

「Wacky Race」(邦題：チキチキマシン猛レース)といえば、名コンビのブラック魔王とケンケン。あの笑い声が聞こえてきそうなほど、完璧に再現されたデッカイぬいぐるみが登場だ。表面はレザー製だから、ゲーセンの中でもひときわ目立つ存在になるかも。ゲットして手触りを確かめよう。



頭文字D ラジコン　1/42スケール

●全2種類 6月登場
●発売元：(株)エスケイジャパン

「頭文字(イニシャル)D」のリアルタイプラジコンカーがプライズとしてお目見えするぞ。「AE86 TRUENO」のボディには、もちろん「藤原とうふ店(自家用)」のロゴマーク入り。原作のファンならぜひともゲットしておきたい一品。写真のフルカラーのほかにスケルトングレーモデルもあるよ。



ボーカルコレクション オルゴール 女性Ver.

●全10種類 5月下旬登場
●発売元：スクラッチ

いまや定番プライズとなったオルゴール。今回紹介するのは女性アーチストがそろった最新版だ。「本能」や「あなたのキスを数えましょう」の楽曲が10種類もあるぞ。原曲とは違った雰囲気の楽曲を楽しもう。なお、発売元のスクラッチはヌイグルミなど定番モノをたくさん出してる景品メーカーだよ。



リカちゃん 携帯ストラップ

●全3種類 5月登場
●発売元：アトラス

ついにゲーセンに「リカちゃん」登場！　制服タイプと厚底タイプのゲーセン限定リカちゃんは、なんとガングロ&金髪!!　白樺学園5年生のはずだからちょっとした事件なのだ。ひょっとするとレア度最大のお宝プライズかも？　ちなみにプリクラでお馴染みのアトラスはプライズも発売してるんだ。



第2弾はLet'sアームでゲット!!

プライズワンダーランド マシン編

アツくなるのがアーム操作系マシン

定番プライズマシンでの景品の取り方を科学する?「プライズワンダーランド・マシン編」の第2弾です。今月は、やればやるほど景品が取れそうになる（そんな気がする）アーム操作系をピックアップ！

アーム操作タイプは、1回プレイするごとにプライズが取り出し口に近づくという特徴を持っています。これにだまされて……、じゃなくて、つられて100円を追加した経験を持つ人は多いでしょう。取り出し口に近くても取りにくいモノ、取り出し口が遠くても狙えるモノを探る方法を探してきました。

「コレは取れる!」「コレは取れない!」と断言できないけど、参考にしてちょーだい。

「ufoあらかると」



●安定感あり？

キチンとヒモを挟めればゲットの可能性は高い。狙った場所にアームを止めるタイミングを修得すべし。ポイントはアームとヒモの視点のズレを無くすこと。

アームとヒモと自分の目が一直線に並ぶように、膝と腰で調節するのだ。



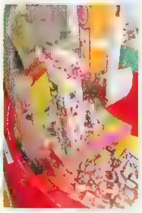
ブチブチッと引きずりおろせ。もちろんヒモの余りが少ないほど取りやすい。

「スウィートランド」

●タワーはいずれ崩壊す……

よく見かけるお菓子のタワー、堅牢に見えるが素直に押し続ければあっけなく崩れ落ちる。問題は、投資額とお菓子タワーの総額の収支バランス。最初にタワーのお菓子の値段を計算しとくべきかもしれない。





●切れ目が狙い目

効率よくタワーを押すには、スコップでどれだけの景品をすくえるかにかかっている。流れる景品が切れた場所にスコップの先を落とすのがコツ。簡単なので1回でタイミングを見極めること。すくわなければ始まらない。

崩壊中のお菓子タワー。収支バランスを考えれば「漁夫の利作戦」が有効! でもマナーは守ろう。

「コンビニキャッチャー」

●どこをつかむべき?

ツメのつかみが最も安定するから、「プライズの台紙狙い」が基本。台紙が正面向きならさらに良好。ビニールに包まれた台紙は、当然の事ながらスベルので注意。台紙がないモノは景品を吊るすリング&ヒモ狙い（ツメを通す）が効果的。本体をつかむのは…ムズカシイ。





台紙、リング、ひも、こいつらをつかむべし。

●落とせばOK!

景品がぶら下がるバーをよく見ると、取り出し口の上に位置するところが4カ所ある。当然ココは狙い目、完全に運ばなくても落とすだけで取れるかもしれないから。最近ではラッキーゾーンやベルトコンベアがあって、取り出し口に落とさなくてもOKになっているゲーセンも多いね。

●ツメは?

やっぱりつかむ力の強弱があるらしいけど、景品自体にあんまり重さがないからそんなに問題じゃない。ツメを狙った所に止めることが最重要課題！

「ヘキサプレジデント」



●スピード&ポイント!!

このマシンは、アームのスピードにすべてがかかっている。速ければ速いほど取りやすいのだ。そしてアームと景品がぶつかるタイミングを計ること。狙った景品がどこに来たときにボタンを押せば良いか、そのポイントを探そう。ちなみに自分とポイントの間に他のプレイヤーが入るとすべてが狂うぞ。

NEW INFORMATION

着メロコレクション・6月新曲リスト（リクエスト曲特集）

ソウル・ボサノヴァ	オースティン・パワーズ	映画
スーパーマンのテーマ	スーパーマン	映画
リズム・アンド・ポリス	踊る大捜査線	映画
ナウシカ・レクイエム	風の谷のナウシカ	映画
B・BLUE	BOφWY	邦楽
紅	X	邦楽
未来予想図Ⅱ	DREAMS COME TRUE	邦楽
ラ・ラ・ラ	ロリータ18号	邦楽
Like A Angel	黒夢	邦楽
DARK HALF TOUCH YOUR DARKNESS	Iceman	邦楽
ROSIER	LUNA SEA	邦楽
悲しみの水辺	カーラ・ボノフ	洋楽
エモーションズ	マライア・キャリー	洋楽
エヴリ・タイム	ジャネット・ジャクソン	洋楽
天国への階段	レッド・ツェッペリン	洋楽
Sweet Emotion	相川七瀬	邦楽
シンクロナイズド ラブ	武富士CMソング	TV
桜坂	福山雅治	邦楽・新曲
Vogue	浜崎あゆみ	邦楽・新曲
my greatest memories	上原多香子	邦楽・新曲
Secret of my heart	倉木麻衣	邦楽・新曲
愛情	小柳ゆき	邦楽・新曲



Chaku-Melo CHAKUSHIN-MELODY
着メロコレクション
HANDY PHONE MELODY COLLECTION

カプコン『着メロコレクション』6月の新曲は、リクエスト特集。カプコンHPなどで応募があった人気曲が大集合しています。今月はちょっとレア度高めの曲が多いぞ。

そして全国3000台以上の『着コレ』から算出された「ダウンロードランキング」が発表されたぞ。4月のランキング、カウントダウン！1位「TSUNAMI」、2位「恋のダンスサイト」、3位「ナンダカンダ」。

以上、今月のシングルランキングでした！

ゲー事典 4月のリクエスト、4位以下もカウント～ダウン! 4位「あなたのキスを数えましょう」、5位「黄色いお空でBOOMBOOMBOOM」、6位「今夜月の見える夜に」、7位「桜の時」、8位「Love, Day After Tomorrow」,9位「赤い日記帳」、10位「青いスポーツカーの男」。ちなみに「キューピー3分クッキング」「古畑任三郎のテーマ」なんてのも入ってます。

筐体百景

電映心象スケッチ

五之回
巷に雨の降る如く

突如、降り出した雨。
追いたてられるように、雑踏の中をひた走る。

雨を跳ね上げ駆け行く先には、
ほのかに浮かぶネオンライトの灯り。
いつもは見慣れたその光景は、
降り注ぐ水滴のヴェールで不鮮明に煙る。

雨音から逃げるようにして、
筐体ひしめく馴染みの店内へ。

纏わりつく湿った不快感を拭い、
突然のアクシデントにため息一つ。
びしょ濡れの前髪が、無言の消沈を告げる。

だが——。
視線の先には、見慣れぬ筐体が一つ。
待ちわびた言葉、「新作入荷」の文字。

その瞬間、心の曇天は払拭され、
無条件の晴れ間が広がる。
激しかった雨音は遠ざかり、
心は、まだ見ぬ新しい世界へと踊りゆく。

雨の日の出会いは、「いつだって唐突」だ。



Text:田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。


CAPCOM
TAKUMI
©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION
カプコンパートナーシッププロジェクト
敵弾吸着、モスキートシステム発動！
稼いで成長、
圧倒的火力で
侵攻開始だ！
弾丸の嵐にとびこめ！
このスピード感！このドライヴ感！
登場、驚異のハイテンション
シューティング！
フェイズ1
"モスキート"システム発動！
敵弾をキャプチャー！
フェイズ2
敵弾をエネルギー弾と
して射出！敵にぶつけて、
経験値キューブに変換！
フェイズ3
キューブを連続キャッチ！
経験値を稼いでパワー
アップ！
MOSQUITO 02
●SPEED HIGH
●MAIN WEAPON LASER SHOT
1トリガーF.C.S.(火器管制システム)採用！
たった一つのトリガーが、全ての火器を制御する！
重力制御兵器モスキートシステム、
スタンバイ！敵弾を吸収せよ！
それは冷たくも美しい。
ポリゴンレンダリングを多用した
ソリッドなグラフィック！
●SPEED NOMAL
●MAIN WEAPON WIDE BLASTER
MOSQUITO 01
赤い星の未来の記憶。
火星。この赤い砂漠の惑星を人類が征服し、
新たな住処としてから、半世紀が過ぎていた。
西暦2309年12月8日。
突然の"独立宣言"を最後に、火星植民地は地球
との交信を絶った。事態を重く見た地球連邦
政府は、地球連合軍（Geo Potential
Defense Force）の月面基地から数百隻の
艦隊を派遣した。数機の、実験戦闘攻撃機を載せて…。
"火星独立戦争"の幕開けであった。
出撃
全領域汎用戦術攻撃機「MOSQUITO!」
それは成長する精神感応型戦闘デバイスだ！
第201独立機動艦所属部隊"ACID"は、
単独による陽動作戦を決行せよ。
1トリガー F.C.S. (火器管制システム)
ショット
ピアッシングレーザー
モスキート
G.H.B.
操作方法
1トリガーで
4つの武器を
集中操作！
自機の移動
ショット
株式会社カプコン
〈AM事業部〉●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)
〈カプコンソフト情報〉大阪(06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)272-0086
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
CAPCOM FAX通信
FAX:06-6947-4540
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など情報満載！
24時間いつでも引き出せます。
セルピュータ
「マーズマトリックス
オリジナル・サウンドトラック」
発売決定！ 乞うご期待!!
カプコンホームページ
http://www.capcom.co.jp/
最新情報が満載のカプコンホームページへアクセス!!


MARS MATRIX™
HYPER SOLID SHOOTING
マーズマトリックス
MENTAL ENERGY REACTIVE FIGHTER "MOSQUITO!" NOW TAKING OFF AT ARMAMENT LEVEL 8!
Lv1. Lv2. Lv3. Lv4. Lv5. Lv6. Lv7. Lv8.
Force toward Mars.
彈丸地獄。

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE No.
平成12年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻 第2号 通巻第2号



雑誌11547-07 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547070582